平成8年7月26日第三種郵便物認可

1996年11月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第6号通巻6号

究極マシン対応！

究極のゲームマガジン

DENGEKI 電撃 NINTENDO 64

11
1996 NOVEMBER

定価
590円

水しぶきの中をジェットスキーで駆けぬけろ！

ウエーブレース64

発売直前完ペキガイド



◆ワンダープロジェクトJ2
◆スーパーマリオ64
◆Jリーグ LIVE 64
◆ミッション・インポッシブル
◆超空間ナイタープロ野球キング
◆栄光のセント・アンドリュース
◆ワイルドチョッパーズ
◆クオンパ

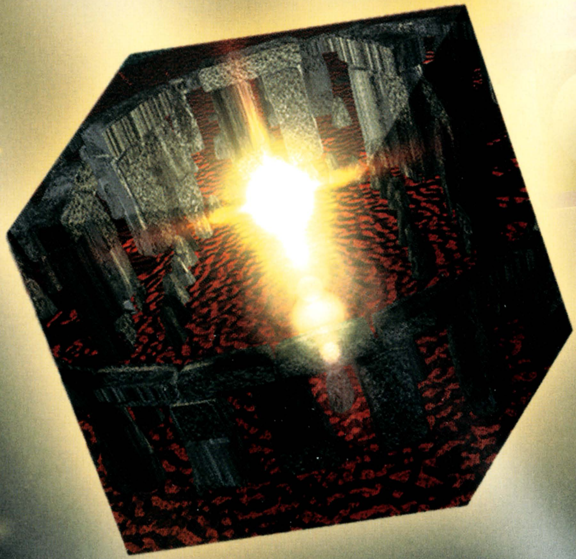
スクープ！ N64参入第一報

『ゴエモン5』ほか 4大新作大公開

ナムコ&コナミ超特報

SFC
◆ドラゴンクエストIII
◆ストリートファイターZERO2
◆ウィザードリィ・外伝IV

T&E SOFT



クオンパが64の頭脳で、

落ちもの系からコロガシ系へ。

ゲームの歴史に、新しい遺伝子が誕生。

美しい3D空間を舞台に、未体験の思考が人類の脳に挑む。

NINTENDO64が実現した、パズルゲームの新しいスタンダード。

キューブに生命を与えるのは、あなただ。



NINTENDO64 待望の新作 近日登場!

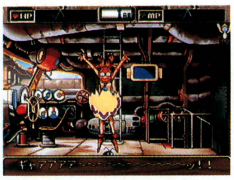

NINTENDO64
パズルを変える!
知的パズルは“コロガシ”になる。
Cu On Pa
クオンパ
四角いキューブを転がして画面上のパネルを消すアクションパズルゲーム『クオンパ』。4つのモードであなたの脳を刺激する。
◎100種類のステージを時間内にクリアしていく『ステージクリアモード』 ◎相手に攻撃を加えてライフを0にさせる対戦型の『VSサバイバルモード』 ◎ライフがなくなるまでひたすらパネルを消し続けていく『1Pサバイバルモード』
◎難問・奇問100ステージの“詰めクオンパ”!? 『パズルモード』この楽しさは、一度コロガシ始めたらもう止まらない!
©1996 T&E SOFT,Inc. All rights reserved Under license from ONESONG PARTNERS, INC.
“Endorfun” Original game design & Programs ©1995 ONESONG PARTNERS, INC.
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。
株式会社ティーアンドイーソフト
NINTENDO64用ソフト
予定価格 9,800円(税別)

電撃NINTENDO64 11月号（1996年11月１日発行）

CONTENTS

COVER
イラスト　佐々木晃（TONG KING SHOW）
デザイン・ロゴ　朝倉哲也
製版　松木繁（大日本印刷）







GAME INDEX

（50音順　無印は N64、★はSFC、●はGB、◆はFC）

本誌中の略語・記号の見方

RPG	…ロールプレイング
A・RPG	…アクション・ロールプレイング
S・RPG	…シミュレーション・ロールプレイング
ACT	…アクション
SLG	…シミュレーション
STG	…シューティング
AVG	…アドベンチャー
RCG	…レース
SPG	…スポーツ
PZG	…パズル
ETC	…その他

B	ソフト内バックアップ
X	サテラビュー対応
C	コントローラパック対応
P	パスワード
T	マルチプレイヤー5対応

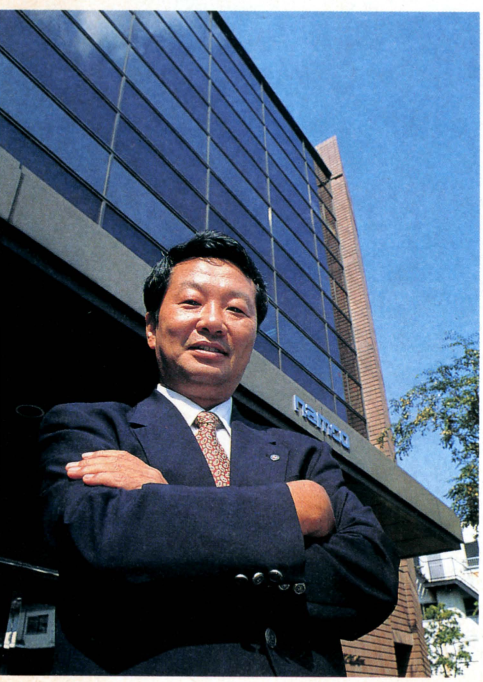
※価格でとくにことわりのないものはすべて税別表示です。

ナムコN64参入!!

衝撃スクープ!!

スポーツゲームとRPGの2本を鋭意制作中!!

ナムコがついにN64に参入したという情報をキャッチした本誌では、その真相を探るべく取材を敢行!! そこで、ナムコが本誌に対して明らかにしたものは、RPGを準備しているという、驚愕(きょうがく)の新事実だった!!



株式会社ナムコ
コンシューマー販売部部長
原口洋一さん

ゲームソフトの販売と宣伝を統括する立場にあり、「自分が納得しないゲームは出させない」というほどのゲームに対する情熱をもつ。現在『マリオ64』はスター57個。



ロールプレイングゲーム

ナムコといえば、昨年12月に発売された『テイルズ オブ ファンタジア』(=写真)が記憶に新しい。あえて制作に時間のかかるRPGを作るのだから、N64でしかできないような傑作RPGを送り出してくるはずだ。



スポーツゲーム

定評のあるナムコのSPG。野球ゲームの定番『スーパーファミスタ』シリーズは『5』(=写真)まで発売されている。他に、Jリーグサッカーの『プライムゴール』とテニスの『スーパーファミリーテニス』がある。

実は早くから研究を始めていた!!

——ついにN64に参入されるわけですが、現在どの程度開発が進んでいるのでしょう。

「N64は任天堂さんが自信をもって出されるハードですから、当初からわが社もソフトを制作したいという話はしてきましたし、また早くから開発ツールもいただいて、今年の2月ぐらいから、どんなことができるハードなのか研究を始めていました。その後できることが形としてある程度わかってきて、現在は2タイトル、SPGとRPGの2本を制作している状況です」

——となると、実際はひそかに開発が進んでいたわけですね。

N64ならではの戦略とは?

——そのSPGは、SFCのシリーズを受け継ぐものですか、それともオリジナルですか。

「ご想像にお任せします(笑)。やはりわが社のSPGといえば、サッカーか野球かテニス、といったところが代表的ですが、N64でやるわけですから、それなりのものを作らないといけませんよね」

——というと、N64ならではの戦略があるわけですね。

「そうですね。例えばSFCとPSとでは、ハードのシステムも違えば、そのゲーム感覚も違います。ハードが違うということは、それにふさわしいソフトも違うということです。また、PSユーザーの年齢層はN64より高めですから、ユーザーも違う。SFCの『ファミスタ』とPSで出した『ワールドスタジアムEX』は、やはりゲーム感覚が違いますよね。ですからN64路線とPS路線は区別して、N64ではまったく違ったものを作ろうと思っています。つまり『ファミスタ』などのあのゲーム感覚を、N64ならではの形にしていきたいと考えています」

——SFCのユーザーを引き継ぐともいえますね。

「SFCのユーザーはN64に大きな期待をかけていますし、そのN64は『マリオ64』でスタートしました。そういった意味ではN64にはファミリー層があるわけですから、SFCの色合いはある程度残していきます」

——得意ジャンルであるRCGや格闘ACTをN64で出す場合もありそうですか。

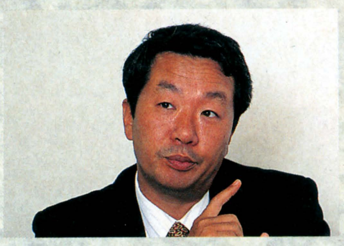
「考えられますが、その場合でもコンセプトをPSなどとは変えて、そのうえナムコらしさを表現できるものを、N64で出していくでしょう」

ナムコの隠し玉RPG登場!!

——さらにRPGを作っているとわかった以上、N64ユーザーの期待は高まるばかりです。どんなRPGになりますか。

「ストーリー、システムをきっちり立てて、なおかつ、ナムコならではのものを取り入れたオリジナルですが、でき上がってみないと何ともいえません。もちろん、世界観とかキャラクターとか、こういう形でいくよっていうのは聞いてますが、実際にできてみないとねえ」

——キャラクターはポリゴン?



「そうです。フィールドもポリゴンです」

——現在サードパーティの中でRPGを出すと明言したのはナムコさんだけなので、期待しています。

「え! そうなんですか? 言うんじゃなかったなあ(笑)。RPGとSLGは、開発しても納得いくものじゃない場合、発売されないこともあるので、本当は話したくなかったんですがね(笑)」

まずは来年の初夏にSPGを発売!!

——誌面で画面が見られるようになるのはいつになるでしょう。

「開発側がこれで間違いなく発売できるっていうめどが立ってからでないと、ゲームの内容に関しての発表はしません。ヘタな期待をもたせたくないですからね。ただ、早めに発表しなくてはいけないな、とは思っています。期待もされているでしょうから。今年中には無理ですが、それほど遅くはならないと思いますよ」

——じっくり時間をかけて制作されるのですね。

「納得いくまで気のすむまでやります。ただ、可能なかぎり早めに発売したいですね。来年の初夏、5〜6月にはSPGを発売できるかな。RPGのほうはもうちょっと先になりますね」

来年の初夏には発売できると思います!

続々判明

光栄もN64に参入決定!!



光栄SP本部 矢澤ひとみさん

今まで沈黙を守っていたSLGの雄、光栄がついにN64に参入することを明らかにした。

「現段階ではまだ発表できるものは何もありませんが」と、担当の矢澤さん。「でも、基本方針としては、パソコンの単なる移植ではなくN64のハード性能を最大限に生かしたオリジナリティあふれるものにしたいですね」とのこと。「もちろんそれはグラフィックばかりでなく、思考型ゲームの思考処理能力という点も含めてです。光栄でも最近いろいろなジャンルのソフトを制作していますが、第1弾ソフトは、(SLGも含めた)思考型ゲームになると思います。残念ながら、発表はもう少し先ですね」。

タイトル発表が待ち遠しいね。



⬆光栄の定番『三國志』、『信長』とともに期待の作品(写真はSFC版)。



⬆SLG以外でのタイトル候補は、根強い人気の『麻雀大会』シリーズ。

これさえ読めば、キミもきっとなれる

渚の若大将



生きているかのように脈打つ波、
光を浴びてキラキラと輝く水面、
そしてはじける水しぶき。
N64のハイスペックは、
モニターの中に"デジタルの海"を創り出した——
この、自分だけのプライベートビーチで、
イルカのように波と友だちになり、
華麗な水のシュプールを描いたとき……
そう、キミは渚の若大将になる——

波に乗る心地よさ!!



クールな2Pバトル!!



WAVE RACE 64™

Kawasaki JETSKI

N64	ウエーブレース64 カワサキジェットスキー	9月27日発売
	●任天堂●RCG●64M Ⓑ Ⓒ	¥9,800

Introduction

●若大将へのレッスン①

「このゲームの魅力」

ちゃぷちゃぷと揺らめく水面の上でジェットスキーを走らせる感覚は、N64でしか味わえないものだ。まずは、この独特の波乗り感覚について紹介していこう。

これまでまったくなかった操作感覚

ジャンル的にはRCGに分類されるこのゲームだけど、独特の操作感覚は車やバイクのそれとはまるで違うぞ。つねにゆらゆらと波打つ水面は、まっすぐ走っているだけでも思わず酔ってしまうような不思議な感じ。しばらく走っているうちに自分がTVの前に座っていることなんかすっかり忘れて、海の上にいると思い込んでしまうはず。また操作そのものについても、左右のコントロールだけでなく、3Dスティックの上下を使って、マシンの前後の傾斜まで操れるのも従来とは違うところ。前後の傾斜で重心移動をさせて、素早いターンや空中での姿勢制御までできるのだ。

クイックターン



重心移動を利用して素早くターンする！

コーナーでもアクセルは全開！



臆病モノは走るな！

車の運転ならば、ヘアピンなどの急カーブはスピードを落とさなきゃ曲がりきれないよね。しかし、ジェットスキーは違うのだ。きついカーブこそアクセルを全開にして曲がっていく。基本的に、プレイ中はアクセルは全開にしたまま。つねにAボタンから指を離さないようにしよう。

同じコースでも波の状況はいつも違う



コースはつねに違うコンディションだ

実際に海を見ればわかるように、同じ波が来ることは二度とない。それと同じように、このゲームでも波の状況は刻々と変わっていくのだ。だから、同じコースを何度も同じように走るということはできない。つねに変化する波に、いかにうまく〝乗る〟かが速く走るためのポイントとなってくるぞ。

重心移動でマシンの傾斜をコントロール



車と同じ感覚では走れない

3Dスティックを上下させることで、マシンの前後の傾斜をコントロールできる。たとえばジャンプ台の前で、スティックを後ろに倒して重心を後ろにしたまま跳ぶと、通常よりも高く遠くへとジャンプできるのだ。また、素早く小回りするクイックターンをするときも、重心移動がポイントとなるのだ。

［基本操作］



Bボタン

波を押さえる動作をするボタン。マシンが波を乗り越えるときに、はね上がってしまうのを防ぐ。

3Dスティック

〈左右〉……………………ハンドリング

マシンの左右への曲がり具合をコントロールする。倒した量が多いほど、大きくハンドルを切るぞ。

〈上下〉………………………重心移動

マシンを前後に傾けて、バランスをとる。ジャンプ中での姿勢制御や、素早く小回りするときに操作する。

Rトリガー

このボタンを押している間は、水面を滑りやすくなる。スピードを落とさずにターンしたいときは、このボタンを押しながら曲がっていくといい。

Cボタンユニット

カメラの位置を変えるボタン。上下でズームイン・ズームアウト。3段階に視点が移動する。いちばんプレイしやすい位置に設定しよう。

Aボタン

アクセルボタン。スタート時にシグナルがグリーンになる瞬間に押すと、ロケットスタートができる。ちなみに、Zトリガーボタンもアクセルの役割を果たす。



Mode Guide

●若大将へのレッスン②

チャンピオンシップ、スコアアタック、タイムアタック、2P対戦と多彩に遊べる4つのモードを徹底紹介！　これだけ読めば、すぐにプレイできるぞ！

「4種類の遊び方ができる」

1［チャンピオンシップモード］

COMマシンを相手に波間を激走するメインモード

COMが操作する３台の敵マシンを相手に、火花ならぬ、水しぶきを散らしまくる猛レースが展開されるのが、このモードだ。ここでは、コース上に赤と黄色のルートブイが浮かべられている。赤のブイはその右側を、黄色のブイは左側を通過しなければならない。正確にルートブイを通過していくことで、エンジンのパワーがアップしていき、マシンの出せる速度が上がるのだ。

ライバルマシンをけちらしてトップでゴールするためには、コース上のルートブイの位置を頭にたたき込んで、リズミカルにクリアしていき、トップスピードを維持したまま走ることが重要となってくるぞ。



⬆コーナーを素早く抜けるだけではなく、ルートブイを正確に通過できるかどうかが、チャンピオンシップのポイントだ。つねに次のブイが何色なのかに注意して走ろう。

チャンピオンシップはポイント制で競うのだ！

チャンピオンシップはポイント制で競われる。レースごとに順位に応じたポイントがもらえ、数レース終了した時点（レベルによって異なる）での総合ポイントで優勝者が決まるのだ。レースごとに規定以上のポイントを獲得していないと、次のレースには進めないので注意。またポイントを十分ためていれば、リタイアしても次のレースに進めることもある。いずれにしても、優勝するためには上位でのフィニッシュが必要だ。





⬆難易度の低い前半のレースでなるべくポイントを稼いでおくと後がラクになる。序盤の数レースは連続１位でキメたい。

➡ポイントを重ねて最終レースまでクリアすれば、ご覧のような美しいデモシーンが拝めます。苦労したかいがあったぜ。

順位と獲得ポイントとの関係		
	1位……7ポイント	3位……2ポイント
	2位……4ポイント	4位……1ポイント

"ウォーミングアップ"で練習しよう

このモードには、ノーマル（６ラウンド制）、ハード（７ラウンド制）、エキスパート（８ラウンド制）という３つのレベルがある。その中でも、いちばん簡単なノーマルレベルでは、レースの前に練習コース・ドルフィンパークでウォーミングアップ走行ができる。

このコースには、いやらしい敵マシンも、ルートブイもない。イルカを追いかけながら、自由気ままにマシンを走らせて、独特の操作感覚に慣れよう。また、画面の下にはマシンの操作方法が表示される。アクロバチックな空中アクションなどの操作も教えてくれるので、ここで練習しておくと、スコアアタックモード（後述）がラクになるだろう。



イルカといっしょに操作を覚える

選べるマシンは4タイプだ！

操作できるのは、特徴の違う4種類のマシン。それぞれ加速重視、ハンドリング重視、最高速重視などタイプが大きく異なっているぞ。最初はいろんなマシンを操ってみて、いちばん自分に合うものを選ぼう。ちなみにマシンのセッティングを変える（P.14参照）こともできるのだ。

マシンNo.❶……【Ryota Hayami】



●初心者から上級者までOKのオールラウンダー

速水涼太

●マシンデータ MACHINE DATA

ハンドルの切れ	★★★
滑りやすさ	★★★★
衝突時の安定性	★★★
最高速	★★★★
加速	★★★

ハンドリングは素直で、最高速もなかなかのもの。その他の性能も平均的なので、初心者から上級者まで対応できる、もっとも一般的なマシンだ。きついコーナーが連続するコースでも、直線部が長い高速コースでも安定した走りができるのだ。いろんな種類のコースを転戦しなければならないチャンピオンシップモードでは、コンスタントに好成績が狙えるマシンだといえるだろう。まずはこのマシンで各コースや波の感覚を覚えてから、他のマシンに乗り換えていくといい。



ゲーム画面で見るチャンピオンシップモードのルール Rule

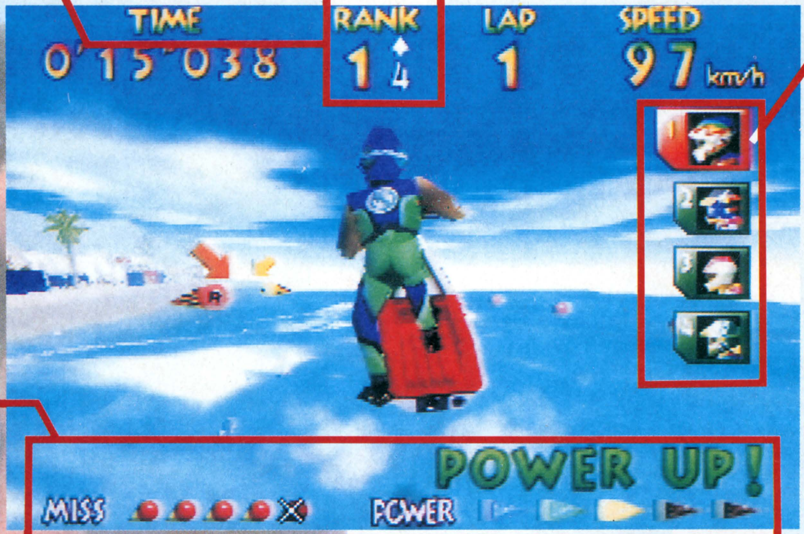
チャンピオンシップは4台のマシンで争われ、各レース3周（設定で4周以上にすることも可）した以降でトップでゴールしたマシンが1位だ。1位をとったマシンは、次のレースでポールポジションの位置からスタートできるぞ。

ルール1 ポイント条件を満たさないと次のコースへ進めない

このらんに大きく表示されている数字は現在の順位。その横に小さく表示されている数字が、次のレースに進むために何位以上にならなければいけないかを表したものだ。この場合は、現在の順位は1位、そしてこのレースで4位以上になれば、次のレースへと進むことができることを示している。きちんとポイントを獲得していかないと、次のレースへの条件はどんどん厳しくなってしまうぞ。レース中は、常にこの順位らんをチェックしながら走ろう。



⬅ポイントランキングの画面を見れば、次のレースに進むために必要な総ポイントもわかる。



ルール2 出走マシンは全4台!!

ここを見れば、全4台のマシンの順番がわかるのだ。また、後続のマシンがゴールゲートを通過したときには、自分とのタイム差も表示してくれるぞ。



⬆ヘルメットの色で、前にいるのは誰で、後ろが誰なのかがすぐわかるようになっているのだ。

ルール3 ルートブイを正確にクリアしなければならない

赤と黄色のルートブイは、指示どおりに通過していくたびに、エンジンパワーが1段階ずつアップしていく。エンジンパワーが上がれば、マシンスピードも速くなっていくぞ。ただし、一度でもブイの通過をミスしてしまったら、その時点でエンジンパワーは0に戻されてしまう。ハイスピードを維持するためには、すべてのルートブイを正確に通過しなければならないのだ。



L 黄色のルートブイ

［ブイの左側を通過しないとミス］



R 赤のルートブイ

［ブイの右側を通過しないとミス］

きちんと通過するとスピードアップ

最大5段階までスピードが上がる。0とＭＡＸとでは10km/h以上速度が違うぞ。





5回ミスするとリタイア

ブイの通過をミスできるのは1レースで4回まで。5回ミスすると即リタイア。





⬆とても操作しやすいマシンなので、初心者にはオススメ。ただし最高速が遅いので、チャンピオンシップを勝ち抜くのは難しい。

マシンNo.2……【Ayumi Stewart】



●鋭いスタートダッシュが魅力

アユミ スチュワート

●マシンデータ MACHINE DATA

ハンドルの切れ	★★★★
滑りやすさ	★★★
衝突時の安定性	★★
最高速	★★
加速	★★★★★

加速性能が全4台中もっとも優れたマシン。最後尾からスタートしても難なくトップに立てるほど。ハンドルの切れもよく、狭いトンネルルートなどがあるコースで威力を発揮してくれるだろう。ただしトップスピードが遅いので、直線部では他のマシンにアッサリ抜かれることが多いのが残念。

2 [スコアアタックモード]

スピードではなく、いかに“魅せる”走行をするかを競う、このゲームのもうひとつの楽しみ

回転ジャンプや曲乗りなど、華麗なアクロバット走行をキメて得点を競うのが、スコアアタックモードだ。このモードで走るコースは、チャンピオンシップモードと同じものなんだけど、ジャンプ台や通過リングなどが設置されている。

コース内は４つのチェックポイントで仕切られていて、制限時間内にポイントを通過しながら、アクロバット走行やリング通過で得点を稼ぐ。１周した時点での総合得点を競うのだ。ここでは、スピードはさほど問題ではなく、正確なリング通過とどんなアクロバットをするか（P.15参照）がカギだ。



華麗なアクロ走行をキメろ



⬆ジャンプ技は得点が高い。必ず成功させるようにしよう。

加点要素はこの3つだ!!

タイムスコア

チェックポイントを通過したときに余ったタイムが、得点として加点される。0.1秒ごとに５点が加算される。たとえば、３秒余らせて通過すれば150点が加点されるぞ。



リングスコア

リングを通過するごとに、50点加算される。しかも連続して通過すると、リングひとつの得点が50点ずつアップしていく。すべてのリングを通過し続ければ高得点が狙える。



アクションスコア

回転ジャンプや逆立ちなどの、アクロバット走行に応じてもらえる得点。どれだけ多くの種類の演技をこなしたか、きれいに演技したかどうかが評価されて得点が与えられる。



3 [タイムアタックモード]

波を相手に、ひたすらタイムに挑戦するRCGの王道を突き進むモード

文字どおり、最速タイムを競うモード。コース上を走るのは自分のマシン１台のみ。1/1000秒を極めるために、ただひたすらに波を攻めて己の限界に挑戦する、RCGの醍醐(だいご)味(み)が味わえる。たたき出した最速タイムをコントローラパックにセーブすれば、友だちに自慢することもできるのだ。



波を制するものはタイムを制す!



限界に挑戦する快感



どのコースを攻めるか？

⬆チャンピオンシップモードで到達したコースなら、どこでもタイムアタックに挑戦することができる。

タイムは自動的に記録される

⬇ゴールインすると、そのコースの最速タイムと、ベストラップが表示される。記録を更新すればセーブされるぞ。









⬅⬇3Dスティックに敏感に反応するので、細かいハンドルさばきができないと、すぐさま転覆するなんてことになりかねないのだ。

マシンNo.③ ……………【Miles Jeter】



●ハンドルさばきならおまかせ

マイルスジェッター

●マシンデータ MACHINE DATA

ハンドルの切れ	★★★★★
滑りやすさ	★
衝突時の安定性	★★★
最高速	★★★
加速	★★★

とにかくクイックなハンドリングが、このマシンの特徴。ほんのちょっとスティックを倒しただけで、機敏にマシンは向きを変える。微妙なハンドルさばきができる上級者でないと、うまく走らせることはできないだろう。そのぶん乗りこなせたときの快感は、他のマシンでは決して味わうことのできないものだ。

4 ［2Pバトルモード］

N64初の本格対戦モード誕生！　兄弟と、友だちと、思う存分水上の激しいバトルが楽しめる!!

画面を上下に2分割して、対戦が楽しめるモード。タイムアタックモードと同じように、チャンピオンシップで到達したことのあるコースならば、どのコースでも選択することができるぞ。もちろん同じマシンを使ってのバトルも可能。そのときは、2P側のプレイヤーがバトル用のカラーリングが施されたマシンで戦うことになる。

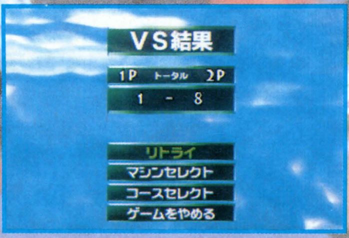
レースは3周（変更可能）で争われ、2人のどちらかがゴールインするか、リタイアすると勝負が決まる。コントローラを2つ用意して、友だちや兄弟姉妹、両親との激しいレースで盛り上がろう。

渚の王者は誰だ？





⬆どちらが速いか、同じコース上で勝負すればハッキリとわかる。やっぱり対戦プレイは燃えるッス！





ハンデ設定もある！



⬆なるべくこの設定はオンにしてプレイすることをオススメする。

コースをセレクトした後に、ハンディキャップを設定することもできるぞ。ハンディキャップをオンにすると、後ろを走行しているマシンのスピードが少しだけ速くなるように調整されるのだ。この設定のおかげで、コーナーでミスをしたり、転覆したりしてもすぐに先行する敵のマシンに追いつくことができる。ウデにちょっと差がある人同士が対戦しても、抜きつ抜かれつのデッドヒートが展開するぞ。ただでさえ熱いバトルが、さらにヒートアップするのだ。

CHECK! オプション設定で多彩に遊ぼう

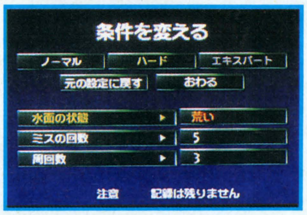
オプション設定では、マシンに乗っているライダーの名前の変更や、レース条件の変更、コントローラパックとカセットとのデータのやりとりなどができる。おもしろいのがレース条件の設定らんで、ここでは難易度や周回数の設定だけでなく、水面の状態までも変更することができる。ここで水面を〝静か〟にすれば、波の立たない走りやすいコースにすることもできるのだ。ただし、この設定でいいタイムを出しても記録はセーブされない。タイムが記録されるのは、水面が〝オリジナル〟の状態のときだけなのだ。

データのやりとり



⬅カセットのデータをコントローラパックにコピーすることで、キミの記録やマシンのカスタム設定を持ち歩くことができる。自慢のタイムを友だちのカセットにコピーして悔しがらせてみよう！

水面状態の変更



⬅波の状態は、〝荒い〟〝静か〟〝オリジナル〟〝ランダム〟の4つ。〝オリジナル〟は初期設定の波。〝ランダム〟では、プレイごとに、荒さが変化する。タイムが記録されるのは〝オリジナル〟のときだけだ。

たとえば波の設定を変えると……



静　⬆ほとんど大波が起こらない静かな海。この状態でプレイすれば、スムーズにコースをクリアできる。でも記録は残らないぞ。



荒　⬆男は黙って荒海で走る!?　とにかくスゴイ上下動は、周りで見ている人まで酔わせるほどだ。

マシンNo.④ ……【David Mariner】



●スピード王とはオレのことだ

デイビッドマリナー

MACHINE DATA（マシンデータ）

ハンドルの切れ	★
滑りやすさ	★★
衝突時の安定性	★★★★
最高速	★★★★★
加速	★★

加速はニブいものの、一度トップスピードまで上げてしまえば、こわいものなし。ジャンジャン敵を追い抜くことができる。衝突時の安定性も抜群だから、ちょっとやそっと障害物にぶつかってもものともせずに進んでくれる。ただし、急カーブの多いコースで、そのスピードを生かすには、相当なウデが必要だ。



⬆直線が長いコースでは、その能力をいかんなく発揮する。ただし、チャンピオンシップの終盤戦のような難コースは苦手。



High class Technique

若大将へのレッスン③

「華麗なる上級テクニック」

ここでは、上級者御用達の高度なテクニックを紹介する。すべてマスターすれば、あらゆるモードで好成績を収められるぞ!

スピードアップテク

チャンピオンシップモードで速く走るには、スタートダッシュテクは絶対に欠かせないものだ。さらに、マシンのセッティングをバッチリとコースに合ったものにすれば、タイムはビックリするくらい短縮されるぞ。

〈スタートダッシュは基本だ〉

緑シグナルと同時にアクセルオン!

⬇ダッシュに成功すれば、いきなりエンジンパワーがMAXまでアップするぞ。



いきなりトップスピード!

「マシンセッティングを変える」

マシンはセッティングを変えることにより、さらに速く走れるようになるぞ。ただし、各マシンは前のページで紹介したように基本性能が違うので、同じセッティングにしても、操作性がまったく同じになるわけではないことに注意すること。自分のマシンにピッタリ合ったチューニングを見つけ出そう。

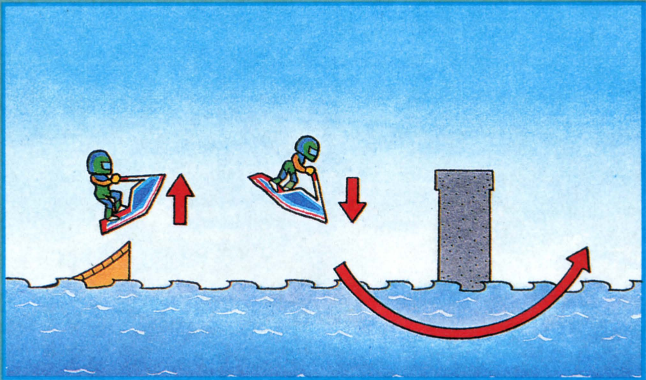


⬆変更したセッティングは自動的にセーブされる。次に遊ぶときに設定し直さなくてもいいのだ。

ハンドリング スティックを倒したとき、その量に対するマシンの曲がり具合。	〈ライト〉 少し倒しただけでも、よく曲がるようになる。	〈ヘビー〉 スティックを大きく倒さないと曲がらない。
エンジン マシンが最高速に達するまでの時間に関係する。	〈ダッシュ〉 素早く加速する。スタートダッシュしやすい。	〈トップスピード〉 ゆっくりと加速していく。最高速度重視型。
グリップ 水の抵抗をどれだけ受けやすいかを示すデータ。	〈スリップ〉 速度は上がるが、カーブで滑りやすくなる。	〈グリップ〉 速度は落ちるけれど、滑りにくくなる。

ショートカットテク

コースによっては、ショートカット(近道)がある。たいていは、狭く曲がりくねっていて難しいんだけど、スムーズに通過できればタイムを大幅に縮めることができるのだ。また、高波やジャンプ台を利用して、障害物を跳び越すというショートカットもある。重心移動を利用した飛距離のあるジャンプをキメよう。





「サブマリン」

ジャンプ台で跳ぶときに、3Dスティックを素早く「下→上」と倒すと、潜水艦のように水中に潜ることができるぞ。スティックをそのまま上に倒しっぱなしにしておけば、しばらく潜水走行する。これがアクロバット走行〝サブマリン〟だ。このテクニックを使えば、ジャンプ台の直後にある障害物を、水中に潜ってショートカットできてしまう。コース6の〝キャッスルシティ〟や、コース8の〝サザンアイランド〟では、このショートカットテクニックを使うことで、ぐっとタイムを縮められる。



➡ジャンプ台でスティックを下に倒してジャンプ。その後すぐに、スティックを上に倒しっぱなしにする。

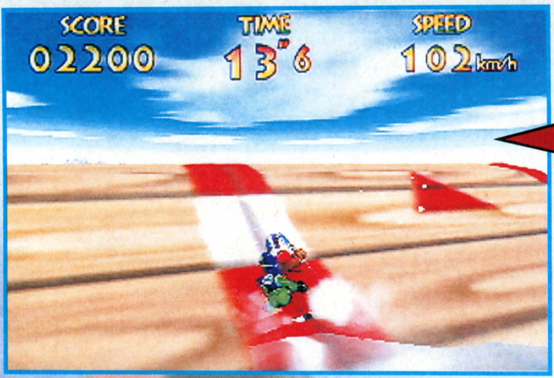


⬅マシンのノーズ部分から着水して、潜水開始。障害物の下に潜る。



➡そしてそのまま潜水し続けて、見事にショートカット成功。オリンピック競泳陣もビックリの潜水泳法だ。

イラスト/まつながあやこ



操作はジャンプ台の途中で!

⬅ジャンプ台の途中で操作をしないとダメ。ジャンプをしてしまってから操作し始めても遅いのだ。

離れ技

ジャンプ台に乗るときに特殊なスティック操作をすることにより、３種類の華麗なアクロバットジャンプができる。最初は、難しくてなかなかうまくいかないと思うけれど、ジャンプ台の途中でキチンとスティックを操作すれば、わりと簡単にコツをつかめるぞ。

この離れ技は、スコアアタックモードでのポイントがとても高いアクロバットジャンプ。練習コースの〝ドルフィンパーク〟で何度も練習して、３種類ともカンペキにこなせるようにしよう。

ループ(空中縦回転)

ジャンプ台の途中でスティックを上に倒し、ジャンプしたと同時にスティックを下に倒しっぱなしにすると、空中で素早く縦方向に１回転する。スコアアタックモードでは、回転中の滞空時間が得点として計算されるので、なるべくスピードがのった高いジャンプから成功させたい。この３つの中では、いちばんカンタン。



右ツイスト(空中右回転)

空中で、ゆっくりと時計回りに１回転するアクロバットジャンプ。ジャンプ台の途中でスティックを左に倒し、ジャンプしたと同時にスティックを右に倒し続ける。ループよりも滞空時間が長いので、得点は高くなるが、ジャンプの高さが必要になる。横方向のスティック操作をしなければならないので、かなり難しい。



左ツイスト(空中左回転)

右ツイストの操作をそっくり反対にすると、反時計回りに１回転する。ちなみに、この３つのアクロバットジャンプは、すべて着水に成功しないと得点がもらえない。１回転したら、スティックをニュートラルに戻して着水態勢をとるようにしよう。そのままだと回転しすぎて、着水に失敗することもあるからだ。



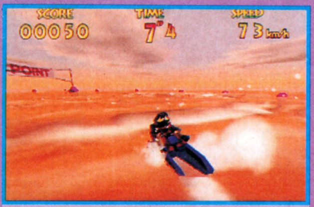
ハンドスタンド(逆立ち乗り)



⬆逆立ちを長く続ければ、もらえる得点がアップする。なるべく長く逆立ちしよう。

マシンの上で逆立ちをする。操作は、アクセルをオフにして、スティックを下に倒し、その後すぐに上に倒したままにすればOK。上に倒したまま、再びアクセルをオンにすれば、しばらく逆立ちしたまま走ることも可能だ。スティックを戻すと逆立ちをやめるぞ。

バックワード(後ろ乗り)



⬆操作はかなりたいへんだけど高得点なアクロバットだ。ちょっとマヌケだけど…。

文字どおり、後ろ向きにまたがって走行する。やり方は、まずアクセルをオフにして、下にスティックを倒し、そのまま時計回りにスティックを１回転させて、そのまま下に倒したままにする。スティックを下に倒し続けていれば、後ろ向きのまま走行できる。

スタンディング(立ち乗り)



⬆立った状態からクルッとバック転するのが〝サマーソルト〟だ。キマると気分爽快。

マシンの上に立って走行するアクロバット。操作法は、アクセルをオフにしてから、まずスティックを上に倒す。そしてそのまま反時計回りに１回転させて、上に倒したままにする。立った後すぐにスティックを下に倒すと、〝サマーソルト〟という技につながるぞ。

曲乗り

逆立ちや、後ろ乗りなどマシンを走行させながらユニークなアクションをするのが、この３つのアクロバット走行だ。これらをうまく成功させるコツは、アクセルをオフにしてスティック操作をすること。オンのままだとうまくいかないので注意しよう。

華麗なジャンプに比べるといまいちジミなんだけど、スコアアタックのときは、この曲乗りをどれだけこなすかがポイントとなってくるぞ。

Course-Guide

［バラエティ豊かな全8コース］

●若大将へのレッスン④

激しい戦いの舞台となる全部で8つの水上サーキットを大紹介！ それぞれポイントとなる部分を徹底的にガイドしてあるので、攻略の参考にしてほしい。



COURSE 1 サンディービーチ

2本のロングストレートと2つのきついヘアピンで構成されたオーバル（だ円）コース

最初のコースだけに、ルートブイの通過にさえ注意していれば、上位フィニッシュはそれほど難しくない。2つあるヘアピンが最大の追い越しポイントとなる。トップスピードが遅いマシンにとっては、ヘアピンをいかに素早く抜けるかが重要となるぞ。



激しいバトルの始まり

⬆緊張のスタートシーン。うまくスタートダッシュをキメてトップに立ちたい。

⬇このヘアピンをいかに素早く抜けるかが、タイムに大きく影響してくる。



ヘアピンはクイックターンで



⬆ヘアピンでは、できるだけイン側に向かって突っ込んでいく。



⬆ヘアピンの頂点部分までまっすぐに突っ込んで……



➡スティックを下に倒しながらクイックターン。素早く抜けられる。

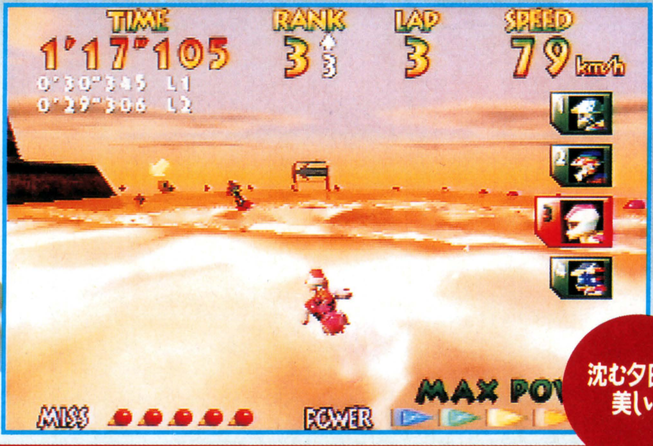


COURSE 2 サンセットベイ

オレンジ色に光輝く、波のじゅうたんの上を駆け抜ける高速コース。夕日に見とれないように

コースレイアウト自体は単純だけど、コーナーを抜けた後にいきなりルートブイがあったりして、スムーズに走るのは意外に難しい。とはいえ、ルートブイの位置さえ頭に入れてしまえば、簡単に1位をとれるコースだぞ。

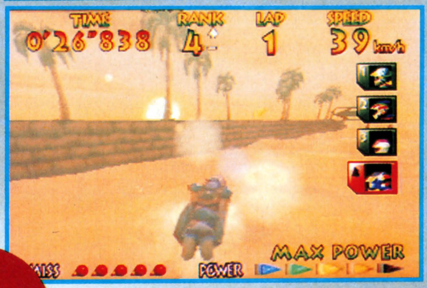
⬇高波が連続して襲ってくる場所もある。Bボタンで波を押さえながら走るといいぞ。





名物！ジャンプ台

⬅ジャンプ台のすぐ後に、ルートブイがある。跳びすぎないようにしよう。

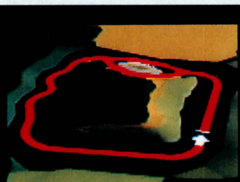


沈む夕日が美しい

夕日に向かってダッシュだ!?

⬆夕日は、美しいけれどまぶしくて前が見えなくなる。真正面に夕日があるときは注意すること。





COURSE 3 ミルキーレイク

幻想的な霧に包まれた神秘的なコース。霧が晴れた後には、鏡のような美しい湖面が出現する

⬇霧が晴れた後は、すばらしい景観が楽しめる。全８コースの中でも１、２を争う美しさだ。



霧に包まれている１周めは、ルートブイやコーナーがほとんど見えない。特に、このコース最大の難所である、立ち並んでいるクイをぬうように抜けていかなければならないところでは、細心の注意を払わなければならない。慣れないうちはスピードを落として走ったほうがいい。

２周め後半以後霧が晴れ、見通しもよくなりスムーズに走れる。



１周めは霧でブラインドが続く

⬆霧に包まれている状態では、ほとんどのコーナーがブラインド（前が見えない状態）になる。前を走っているマシンや、横に見える地形を参考にしてコーナーをターンしていこう。

クイにはご用心

⬇このコース最大の難所であるクイゾーン。この中に突っ込んでいかないと、ルートブイをクリアすることはできないのだ。





浅瀬に乗り上げる

⬆コースが二股に分かれているところでは、浅瀬の左側を通るのが正解ルート。このように浅瀬の上に乗り上げてしまってはダメだ。



COURSE 4 マリンフォートレス

荒波にもまれながら、要塞のような小島の周りを周回する難コース。ショートカットもある



⬆対戦時には、コースの攻め方によって差が大きく出る。上級者同士の対決に。

荒波や水門をくぐるショートカットが可能で、攻め方によっては大きくタイムが違ってくるコースだ。波そのものがとても荒く、ゴミやガラクタが散乱しているため、ウデに覚えがある上級者でも油断していると転覆してしまう。ルートブイの配置も難易度が高い。

水門の先はショートカットルート

➡コースの難易度レベルが"ハード"以上のときは、２周めにこの水門が開いて奥に入れる。



➡水門の奥は、運河になっている。狭いけれどもタイムをかなり短縮できるので、活用すること。



荒波で岩場をショートカットできる!!

波を制したものにのみ許されるルートなのだ



⬆波が低いときは、このように岩場が大きく立ちはだかっている。左側から大きく回り込んでいかなければならない。



⬆波が高いときにこの場所を通過すれば、岩場の上を通過していけるのだ。波の上下動をうまく読めば、こんなショートカットができるぞ。



COURSE 5 ポートパイレーツ

巨大な石油タンカーが鎮座する修理ドックの中は、コーナーだらけ。リズミカルにターンせよ！

このコースは、トンネルや鉄塔の脇をすり抜けていくドック内部パートと、巨大なタンカーの周りを半周するパートの２つに分かれている。ドックパートでは、連続するコーナーを正確にターンしていくち密さ、そしてタンカーパートでは、荒れ狂う高波をねじ伏せながらターンする豪快さが要求される。難易度の高いコースだ。

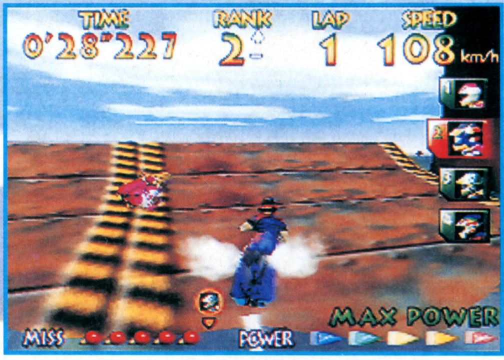
鉄塔にぶつかるな！



90度ターン多し！

➡ドックパート、タンカーパートともに、ほとんどのコーナーが90度の直角ターン。ただしタンカーパートは、外海に面しているため波がかなり高い。高波をＢで押さえながら豪快にターンしていかなければ転覆しちゃうぞ。





トンネルを抜けたらすぐに鉄塔だ

⬆最初のトンネルを抜けた後に立っている２本の鉄塔にはくれぐれも注意。トンネルに気をとられているとぶつかってしまうぞ。

ジャンプ台もありま〜す！

⬅最終コーナーの前には、ジャンプ台もあるぞ。ジャンプした後はすぐに右にターンせよ。

ゲームレベルによってはショートカットルートもあり



チョー狭いッス!!



⬆ショートカットルートに入ると、すぐに微妙に右にカーブしていく。３Ｄスティックを少しだけ右に倒して曲がっていこう。



⬆微妙な右コーナーを抜けたところで、左に直角ターン。クイックターンを使ってグイッと曲がらないと壁に激突する。



⬆左直角ターンの後に、すぐ右直角ターン。リズミカルにスティックを倒せば意外にすんなり抜けられる。

ゲームレベルが〝ハード〟以上のときは、ドックパートにショートカットルートが出現する。上の写真でもわかるとおり、その中はとても狭くなっているのだ。まず微妙に右に曲がるコーナーがあり、続いて直角ターンが左、右と連続する。直角ターンの連続部分は、リズミカルに曲がればそれほど難しくないけれど、微妙な右カーブのところが問題。ハンドリングがいいマシンのときは、３Ｄスティックを微妙にコントロールしていないと、ハンドルを切りすぎて壁に激突してしまうのだ。体（指）でコーナリングの感覚をつかむまで何度も練習しよう。

WR64 Column

カセットなのによくしゃべります！

このゲームをプレイしていて驚いてしまうのが、とにかくよくしゃべるっていうことだ。スタートのときや、コーナーをうまく曲がれたときに、ノリノリの実況をしてくれるのだ。

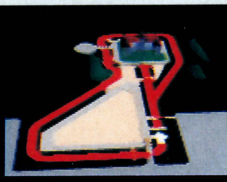
さらにスゴイのが、ウォーミングアップコースの〝ドルフィンパーク〟。このコースでは、画面下にマシンの操作方法が文章で表示されていく。けっこう長いセリフなんだけど、その文章がビックリするぐらい滑らかに音声化されているのだ。SFCでも、確かにしゃべるソフトはあった。だけど、文節ごとにセリフをつないだような感じで、どうもアクセントとかがヘンだったよね。でもこのゲームは違う。長い文章でも、人間がしゃべっているように自然に音声化されているのだ。ロムカセットでこんなにしゃべるのもＮ64のハイスペックのおかげ。このゲームをプレイするときは、音声にも注目しよう。

➡レース中は、ファンキーな外人男性がキミの走りをリアルな英語で実況してくれる。英語のヒアリングの練習もできるくらい（？）自然な音声だぞ。





⬅ドルフィンパークでは、女性の声で操作方法がアナウンスされる。わざわざ下のメッセージを見なくても、操作がわかるようになっているのだ。



COURSE 6

キャッスルシティ

ライトアップされた夜のマリンリゾートが舞台。連続するジャンプ台を制したものが勝者だ！



〝コーナー直後にジャンプ台〟という組み合わせが連続しており、いかにジャンプ台にうまく乗るかがコース攻略のポイントとなる。というのも、ジャンプ台に乗れなかった場合は、台の脇の障害物だらけの水面を通過しなければならず、とても危険だからだ。コーナーを抜けるときは、ジャンプ台の位置を頭に入れながら。

必ずジャンプをキメろ！

⬇ジャンプが成功させられるかどうかは、対戦時には大きなポイントになってくる。



カーブでコースアウトは厳禁

⬆このコーナーでは、左側にコースアウトしないように注意しよう。左の板の部分に乗り上げてしまうと、体勢を立て直すのが難しいのだ。右側の狭い水面を慎重に通り抜けていこう。

スタート直後のジャンプ台でサブマリン走行

エキスパートレベルのスタート直後のジャンプ台では、P.14で紹介した、サブマリン走行を使ったショートカットができるのだ。ジャンプ後、







すぐにスティックを上に倒したままにしよう。すると、プール(？)の壁の下をくぐり抜けて近道ができるのだ。スティックをきちんと上に倒さないと、そのまま壁に激突してしまう。くれぐれも失敗しないように。

サブマリンショートカットしないと遠回りすることに……

⬇ショートカットしないときは、スタート後に右にターンする。

⬇こちらのルートは、大回りになりタイムをかなりロスする。チャンピオンシップでこのルートを通っていては、負けたも同然だ。





WR64 Column

ルートブイは通過しないのも作戦だ

ルートブイは、きちんと通過しないとエンジンパワーが0になってしまうんだけど、ブイをクリアするために危険な場所を通らなければならなかったり、大回りしなければならないことがある。こういうときは、あえてルートブイを無視してしまうのも手だぞ。あえて危険な場所に突っ込んで転覆してしまうよりは、ミス1回分と引き替えにルートブイを不通過にするほうがいいのだ。大回りしなければならないところも同様。たとえエンジンパワーがダウンしてスピードが遅くなっても、ショートカットしてタイムが速くなればいいでしょ。ただ注意してほしいのが、一度のレースでミスできるのは、最大5回までということ。このことを忘れて、調子よくルートブイを無視し続けていると、いつの間にかリタイアなんてことになりかねない。なにごともほどほどにってことですな。



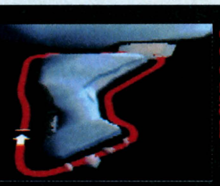
コース2 サンセットベイ

⬆ゴール地点手前にある最終ブイを通過するためには、大きく左側から回り込まなきゃならない。ゴールが見えたらブイを無視してまっすぐいってしまったほうがいい。



コース3 ミルキーレイク

⬆全8コースの中でも、かなりの難所であるクイゾーン。ここでルートブイを無視せずに通過するには、そうとうなウデが必要。思いきって無視してしまおう。



COURSE 7

クールウェーブ

水しぶきも凍てついてしまうような厳寒の海上で、クールで熱すぎるバトルが展開する!!

チャンピオンシップでは終盤に登場するコースだけに、かなり難易度が高い。大きな流氷やジャンプ台など、トリッキーな仕掛けが多いんだけど、特にやっかいなのが、ツルツルと滑る氷の上でのドライブ。氷の上では、いくらスティックを倒しても、マシンは方向を変えてくれないのだ。なるべくなら氷の上は避けたいけれど、もしも乗ってしまったときは、スティックを倒さずに、おとなしく氷上を通過するのを待つしかない。



⬅氷上ではハンドルを切ってもこのようにマシンが傾くだけで、進んでいく方向は変わらない。

氷玉にはぶつからないように



⬅コースの後半部分には、大きな氷玉がたくさん浮かんでいる。雪だるまみたいにフワフワしてカワイイけれど、もちろん突っ込んではダメ。

冷たい氷上でのバトル





⬅1か所だけ氷壁に挟まれた狭い場所があることを除けば、このコースは幅がかなり広い。対戦時でも、相手のマシンを気にせず、大きくコース幅全体を使って攻められる。

細いルートは一直線にダッシュ





⬅第一コーナーを曲がった後に、氷壁に挟まれた狭いゾーンがある。まずはこのコーナーにイン寄りに進入しよう。



➡氷のバンクに乗り上げないように注意しながらイン側を通過。乗り上げてしまったら、そのまま壁に激突する。



⬅コーナーを抜けたら、狭いルートをまっすぐ一直線に立ち上がっていく。ヘタにハンドルを切ると壁にぶつかってしまうぞ。

WR64 Column

結局どうすりゃ勝てるようになるの?

マシンを速く走らせるポイントは、とにかくコースに慣れるということにつきる。ルートブイの位置と、走行ラインを体にしみ込ませてしまえばいいのだ。そのためには、何度も何度もコースを走ることが大切となってくるぞ。しかし、チャンピオンシップモードでは、各コースを走れるチャンスは1回だけ。これでは、コースの感触をつかんだだけで終わってしまう。

そこで、活用したいのがタイムアタックモードだ。このモードならば、ジャマな敵マシンも出てこないので、じっくりコースを研究することができるぞ。チャンピオンシップモードを勝ち進みたいならば、タイムアタックモードでとにかく何周でも走り込んでおこう。



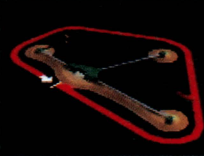
コースを選べ

⬆ただし、選べるのはチャンピオンシップで到達したコースだけなのだ。

タイムアタックモード

⬇ルートブイや、波の状態はチャンピオンシップのときとまったく同じ。ここでバッチリと走り込んでおくのだ。





COURSE 8 サザンアイランド

ジャンプあり、水中ショートカットあり、大波ありと、あらゆるテクニックが試される最終コース

いよいよやってきました最終コースは、さんさんと降り注ぐ太陽の日差しの下で、思う存分かっ飛ばせる高速サーキット。おもしろいのが、周回を重ねるごとに潮がだんだんと引いていき水位が下がっていくこと。1周めには、沈んでいて上を通過することができた岩場が、2周めには水面から大きく顔を出してマシンの走行ルートをふさぐ、なんてことがあるのだ。周回ごとに走行ラインを変えていく必要があるぞ。一回のレースでいろんなライン取りが楽しめるオトク(=たいへん)なコースなのだ。





1周めのジャンプ台でショートカットだ

⬅1周めの最初のジャンプ台は、サブマリン走行のチャンス。手慣れた要領で、海中を潜ってショートカットだ。



シャチとのランデブーも!

沈没船のおタカラ発見!?

⬇でで〜んと大きな姿を現した沈没船。この沈没船も1周めの満ち潮のときには、ほとんどの部分が水面下に隠れている。それが3周めには水が引いて、こんなに見えてしまうのだ。

周回ごとに水位が違うぞ!





上でも紹介したように、このコースでは周回を重ねるごとに水位がどんどん下がっていくぞ。どのくらい下がるかは、この沈没船の写真を見ればわかるとおり。基本的に、水位は下がっているときのほうが難易度は高い。水の下に沈んでいたものが、潮が引くことによって、障害物としてマシンの進路をジャマすることになるからね。つまり、周回を重ねるにしたがってコースは難しくなってきて、より緊張感が高まるってワケ。



パワースターはどこだ? (⬆ないって)

第1回 タイム&スコアアタックコンテスト開催!!

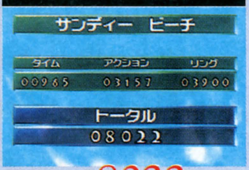
タイムアタック



最高タイム 1'05"812

⬆こちらが現在のところの編集部最高タイム。まだまだ縮まるはずだぞ。

スコアアタック



最高スコア 8022

⬆こちらもまだまだ得点が伸びるはず。5ケタの可能性もあるか?

ヤッタゼ! N64初の本格RCGソフト発売というわけで、このゲームのタイム&スコアアタックコンテストを開催しちゃいま〜す! 今回の課題コースは、タイム・スコアアタックともに〝サンディービーチ〟。タイムアタックは周回数3で、水面の条件は〝オリジナル〟。スコアアタックのほうは特に条件はなし。どちらもカスタマイズしたマシンを使ってもOK。発表は次号で。優勝者にはなんかあげるからふるって応募してね!

《応募要項》キミのベストスコアまたはタイム(ハガキ1枚につきひとつ)と住所・氏名・電話番号を書いて下記のあて先まで送ってください。今回のしめ切りは10月7日(必着)です。編集部側で集計して成績のよかった人には、編集部から連絡し、確認のためコントローラパックでデータを送っていただきます(確認終了後返却します)。

あて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
電撃NINTENDO64編集部「WR64コンテスト」係



コナミ
新作大公開！
ＣＧ制作イーフ

ぐんぐん膨張していくN64ワールド！
待望の超新作・期待作をまるごと大特集だ！

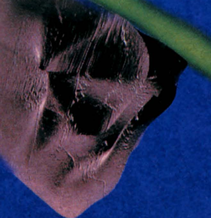
NINTENDO64 超新作ビッグバン！






本体の発売から３か月がたち「マリオ終わっちゃったよ～」というキミは今、ちょっと退屈な思いをしているかもしれない。ほかのゲーム機で寂しさをまぎらわそうにも、親指の指先がおぼえている３Ｄスティックのあの感触が忘れられず、なにか物足りない……。
ああ、早く新作をプレイしたい！
そんな大多数（予想）のN64ユーザーの希望の星となるべく、現在各サードパーティで鋭意制作進行中の新作を大特集！　これからのN64、バッチリ期待していていいぞ！　さあ、バーンといくぜ！





コナミのN64第1弾は超豪華なラインナップ！

アクションからスポーツ、そしてテーブルゲームまで、じつに多彩なジャンルがそろったコナミのN64参入ラインナップ。スーパーニューマシンと出会ったことで、このメーカーの新たな魅力が発見できるはずだ。

開発者による㊙コメントつき！

がんばれゴエモン5

〜ネオ桃山幕府のおどり〜

コナミのメインキャラクター、ゴエモンも登場してから今年で10周年になる。それを記念してのN64ゴエモンは、フルポリゴンの3Dアクションアドベンチャー。立体ならではの奥の深いゲーム内容がポイント。もちろん、個性派キャラクターたちの軽妙なボケ＆ツッコミも健在だ。



ヒットメーカーが放つ4タイトルを一挙公開！

実況パワフルプロ野球4（仮）

ＳＦＣにおける野球ゲームの本命としての人気を不動のものとしたこのゲームも、N64に登場するぞ。あの複雑ながら野球ファンをうならせた操作方法が、３Ｄスティックでどのように進化するかが楽しみだ。各チームのホーム球場が完全なポリゴンで表現された点もチェックだね！

実況Jリーグパーフェクトストライカー

実況シリーズといえば、サッカーも忘れるわけにはいかないぞ。元祖であるＳＦＣ版やプレイステーション版を超える戦略性が可能になって、データも最新の実名Ｊリーグ選手が登場だ。それにN64の優れた３Ｄ表示能力が、選手たちのアクションを生き生きとしたモノにしてくれるのは確実だね。



麻雀MASTER

最後を飾るのは、なんと麻雀ゲームだ。テレビゲームの世界では、いまひとつマイナーな麻雀をファッショナブルなモノに変えようとしている野心作だぞ。セタの『羽生将棋』でもわかったように、N64のパワーはテーブルゲームにおけるCOMの思考能力アップにもひと役買ってくれるはず。

え？ 写真がないからどんなゲームかよくわからない？ OK、次のページからは写真バリバリで電撃スクープスタート！

Check it out! ►



あっぱれ生誕10周年！真のゴエモンワールドここに登場！



がんばれゴエモン5
～ネオ桃山幕府のおどり～

N64	がんばれゴエモン５　～ネオ桃山幕府のおどり～	発売日未定
	●コナミ●ACT●容量未定	価格未定

FC史上初の２Mソフトとして話題を呼んだ、『ゴエモン』第1作が発売されてはや10年。それから進化に進化を重ねたゲームシステムが、N64でついに3Dに変貌。どんなユカイなゲームになるのか!?

●ゴエモンの4つのキーワード



◆**立体化したゴエモンワールド**
今まで横スクロール＆ナナメ見下ろし型だったフィールドがすべて３Ｄになった！

◆**視点が変わるマルチビューシステム**
冒険中は気分や状況に合わせて自由に視点を変更可能。見やすいポイント選択が大切。

◆**３Ｄスティックでのアナログ操作**
歩く、走る、しゃがむなど、さまざまなアクションが３Ｄスティックで可能に！

◆**アクション・ワールドにお笑いも健在**
ゴエモンといえばお笑いアクション。エビス丸をはじめ今回も笑わせてくれまっせ！

HOW TO CONTROL

●Bボタン
このボタンのメインは武器攻撃。物を持ち上げたり扉を開けたりするのもコレ。

●Cボタンユニット
カメラの視点を移動させる。ズームイン＆アウト、カメラの左右移動が可能だ。



●Aボタン
キャラクターをジャンプさせるボタン。３Ｄスティックとの組み合わせで跳ぶ距離の調節も可。

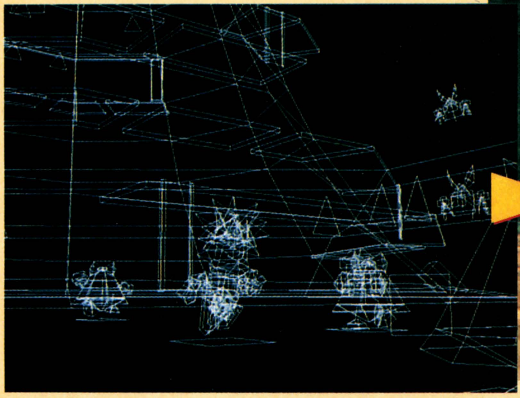
●３Ｄスティック
軽く倒すと歩く、思いきり倒すと走る。泳ぐ、ハシゴ上り、ぶら下がることも可。

●Zトリガー
このボタンでキャラがしゃがむ。３Ｄスティックとの組み合わせでしゃがみ歩き。

N64のハードパワーがゴエモンを3Dへ変える

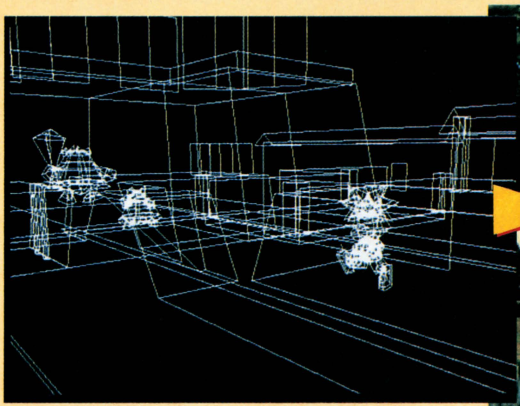
「ヒゲのオヤジに負けちゃらんねえ！」とゴエモンが言ったかどうかは知らねども、とにかく今回のゴエモンは、前後左右すべてが立体の本格３ＤＡＣＴなのだ。ワイヤーフレームで作られた（ページ左の写真）元絵にテクスチャーを張りつければ、ほーら立体的なお江戸の町のでき上がり（ページ右の写真）！　ＳＦＣでは実現不可能だったこの奥行き、臨場感も、N64のパワーがあってこそ。

バツグンの遠近感!!





立体的な江戸の町並み





もちろん視点切り替えもアリ

ゲーム中はCボタンで視点の切り替えが可能。立体フィールドになり、できるアクションパターンも増えたため、その場の状況に合せた視点の切り替えも重要な攻略ポイントになってきそうだぞ。





この3D ワールドを とくと、 ご覧あれ～ェ

攻撃方法はこの3つ!

今回操れるキャラは、SFCでもおなじみの4人。各キャラはメインとサブの2種類のウエポンと、特殊な術がひとつ使えるようになっている。武器にはそれぞれ特性があり、状況によってはキャラチェンジをうまく使って進んだほうがラクになる場合もあるかもしれない。



⬆FC第1作から愛用のキセル。3段階にパワーアップ。



⬆取り出しましたるチェーンキセル、どんな特性があるかといえば。

4人の攻撃方法はそれぞれ違うぞ!

ゴエモン〔天下一の大義賊〕

いわずと知れたこのゲームの主人公。正義感は強いがケンカっ早い、生まれついての江戸っ子カタギ。ゆき姫の頼みで、今回は日本で暗躍する謎の組織の調査に出発する。一触即発の術は、もしかしたらパズルっぽいシカケ攻略用の術かも。

- ●メインウエポン…キセル／敵をポコポコたたいてやっつける。イベントクリアでパワーアップだ。
- ●サブウエポン…チェーンキセル／ステージ途中にある卍ブロックに引っかけ、谷間を渡れるようになる。
- 炎の小判／ゴエモンの遠距離用武器だが、特定のシカケに火をつけることも可。
- ●術 ………一触即発の術／重い物を持ち上げたり押したりできるようになる。隠し通路発見用?

おなじみの4人組が日本狭しと大活躍!

今日は東へ明日は西、どこへ行くとも知れないゴエモンたちの冒険は、日本全国を舞台にして繰り広げられる。狭い日本でゴエモンたち4人に加え、ゴエモンインパクトや対するネオ桃山幕府が大暴れするさまは爽快! だが、日本が壊れないうちにこの戦いに結末は訪れるのか!?



エビス丸〔自称正義の忍者〕

現在ゴエモンと同居中の頼れる相棒!? 戦いよりもギャグをとばすほうが得意……かも。

- ●メインウエポン…小づち／この武器で敵を倒すと、必ずお金が手に入る。
- ●サブウエポン…ミートの小づち／弱いが、ライフ回復「ダンゴ」が手に入る。
- カラクリカメラ／パワーがたまれば敵全体にダメージが与えられる。
- ●術…チビエビスンの術／エビス丸が小さくなる術。狭い所も通れるように。

ヤエちゃん〔怒るとコワイくノ一〕

日本の平和を陰で支える秘密特捜忍者。ゴエモンとともに謎の組織を追う紅一点だ。

- ●メインウエポン…カタナ／攻撃のみでなく、A+Bで剣シールドにもなる。
- ●サブウエポン…ロックオンバズーカ／攻撃ボタンを押し続けると標的自動ロックオン。
- 小竜太の笛／竜神が現れ、行ったことのある村に戻れる。
- ●術…人魚へんげの術／人魚に変身し、水中を自由に移動できる。

サスケ〔からくり硬派〕

伊賀の〝物知りじじい〟が作った、からくり忍者。内部のスイッチで、善と悪に切り替わる。

- ●メインウエポン…クナイ／シュパシュパと敵を切り刻む忍者用小刀。
- ●サブウエポン…花火爆弾／特定の壁などを破壊して、道を作れる。
- 極寒のクナイ／敵を凍らせる。凍らせた敵は足場にすることも。
- ●術……飛行の術／長時間、空中を移動できる術。



驚異の3D・2人同時プレイ可能

レースゲームなどと違い、3DACTといえば1人プレイが普通。だけどこの『ゴエモン』は、ギョーカイ初の2人同時プレイが可能なのだ。カメラの視点については前ページでも触れたように、ちょうどいい具合で移動してくれるようなので問題なし。SFC版では合体技も登場していたし、1人より2人でのプレイが絶対楽しそうなのだ。キャラは最初ゴエモンとエビス丸の2人だが、イベントをこなせばサスケとヤエちゃんが加わるぞ。



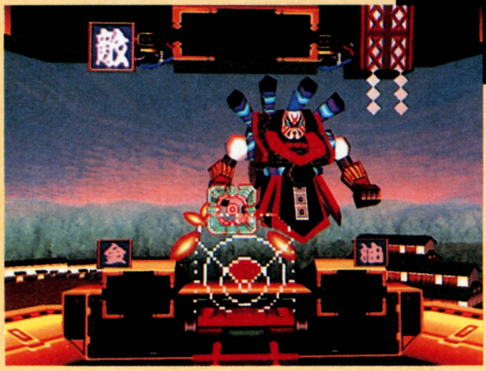
なんと今回は映画スター
ゴエモン・インパクトも登場





日本を目指して激走

⬅巨大ロボ、ゴエモン・インパクトは現在アメリカに。米→日本へ激走するステージも登場する。



敵巨大ロボと対決だ！

⬅〝激走インパクトボンバーステージ〟のラストには、同じく巨大でスペシャルなボスキャラが待ち受けている。ゴエモン・インパクトの専用ステージも2人同時プレイが可能だ。

今回の敵
謎の組織、ネオ桃山幕府とは

➡弾神とともにネオ桃山幕府を統括する悪玉。ブランド指向でタカビーな、やっつけちゃいたい女。

⬅ネオ桃山幕府の大ボス。日本中を自分たちのミュージカルの舞台にしようと企む。マーガレット蘭子とは仲が悪いらしい。







⬆ネオ桃山幕府付きのおっかけからくりロボ。とにかく幕府ひと筋で、さまざまなタイプがいる。



⬅弾神、蘭子の下につく、幕府の4大幹部。それぞれ資金集めやダンスレッスンなど特殊能力を持つ。

開発者は語る



(株)コナミコンピュータエンタテイメント大阪
開発部CS1研
ゴエモン制作委員会 ディレクター
蛭子 悦延氏

●N64の『ゴエモン』の見どころは？

やはり3Dになったところです。ゲーム性が格段に広がり、今までとは次元の違うゲームになっていると思います。それと、今回モーションキャプチャーを採用しました。キャラの動きがすごく滑らかで、気持ちのイイものに仕上がっていますよ。

●開発していて苦労している点は？

3D視点での2人同時プレイですね。『ゴエモン』シリーズは、〝友だちや家族でワイワイ遊んでもらえるコミュニケーションソフト〟をコンセプトに開発しています。だから、2人同時というのは『ゴエモン』にとって非常に重要な要素なんです。

このコンセプトを3Dに受け継ぐということで、企画当初はわりと簡単に決めてしまったんですが、開発が進むにつれ問題が続出。「言わなきゃよかった」と後悔しました(笑)。でも、そんな苦労を微塵(みじん)も感じさせない、すばらしく楽しいデキになってます。ぜひ2人プレイでも遊んでみてください。

●最後に、読者にひと言。

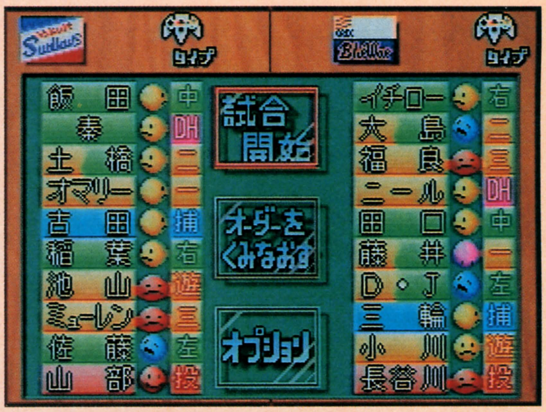
美しいグラフィックで再現された趣(おもむき)ある江戸の城下町。そのフィールドを友だちと歩き回るだけでも胸がワクワクするはずです。そのうえ、そこで奇想天外なストーリーが繰り広げられるとあれば…どうです？おもしろそうでしょ。今度の『ゴエモン』はすべての面でスペシャルパワーアップしています！

開発状況

システム …30%
グラフィック …30%
その他 ……30%



野球ゲームの定番はやっぱりN64にも登場



実況パワフルプロ野球4（仮）

もはや野球ゲームの定番といっても過言ではない『パワプロ』がN64に登場。それまでの野球ゲームに慣れていた野球ファンのド肝を抜いた、斬新なピッチング&バッティングシステムには大きな変更点はなし。そのかわり、選手データはホヤホヤの最新版だ。N64の対戦ソフトの主力となることまちがいなし！

N64	実況パワフルプロ野球４（仮）	発売日未定
	●コナミ●ＳＰＧ●容量未定	価格未定

今回のパワフルポイント3

●データが超最新

もし年末発売を予定しているなら、96年度のペナントは終了している。だから、かなり現実に忠実な選手データが期待できそうだ。アレンジモードを使えば、トレードで移籍した選手にも対応できる。現在公開されている画面写真の選手データも、調整される可能性アリ。



⬆移籍した選手もしっかりフォロー。このへんの細やかさが◎。

●球場がフルポリゴン

ポリゴンのいいところは、アングルをどんな角度でも自由に設定できること。しかも、N64はポリゴンによる３Ｄ表示能力が抜群に高い。これは演出面でかなり期待ができるぞ。打球が飛んだ瞬間など、リアルタイムでアングルがグリグリ変わったら、最高に楽しい。



⬆実際のナイターさながらのカメラアングルでプレイしたい！

●新モードが登場

詳しくはP.32で紹介するが、基本的に、ＳＦＣ版で好評だった各モードはパワーアップして健在だ。N64版で新たに追加されたのは、打者の育成のみだったサクセスモードで、投手の育成もできるようになったこと。待ち望んでいた人も多いはずだから、これはウレシイ。

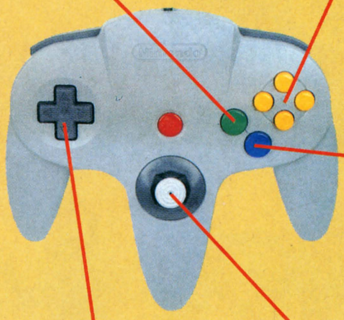


⬆ＳＦＣ版で好評だったサクセスモードもパワーアップ。

HOW TO CONTROL

●Bボタン
モードを選ぶときはキャンセル全般、試合中は牽制球やランナーを進塁させる。

●Cボタンユニット
視点変更に使われそうだが、基本システムがＳＦＣ版と同じなら使わない可能性も。



●Aボタン
モード選択画面では決定全般、試合中は投球や打撃、ランナーを帰塁させる。

●十字キー
ＳＦＣ版と同じ感覚で遊びたい人はこっちで操作するのが正解だろう。

●3Dスティック
十字キーよりも微妙な調節ができる。だけど、そのぶん操作も難しいぞ。

SFCから大きな変更点はないけど、ここでおさらいだ！

もともと大好評なシステムなんだから、無理に変更したりアレンジする必要はないともいえるよね。ここでは『パワプロ』は初めて、という人に基本的なシステムを解説するぞ。はっきりいって、他の野球ゲームとはかなり違うシステムで、操作に慣れるまでがたいへん。だけど、実際の野球ソックリの駆け引きが満喫できるんだから、ガマンガマン！



ピッチング

いちばん覚えることが多いのがコレ。ポイントは投げるコースを決めてから、球種を決めること。さらにピッチャーによって投げられる変化球が違うのだ。このへん、超リアルだぞ！



⬆変化球は十字ボタンの上下左右で指示を与えるのだ。

⬆画面の上のキャッチャーのミットを動かした位置に投げる。

⬆ボールを投げたあとにAボタンを連打すると球速が少しだけどアップ！

バッティング

ピッチャーが投げたボールがどこに来るかは白いバツ印でチェックできる。これに合わせるのは、バットではなく画面に表示されているミートカーソルだ。ストライクゾーンに高低差があるため、最初はけっこう難しい。



⬆とにかくミートカーソルをボールに合わせる。これが大切だぞ。



⬆変化球はベース上で変化するので、カーソルをあらかじめ変化する方向にズラしてスイングするんだ。

守備

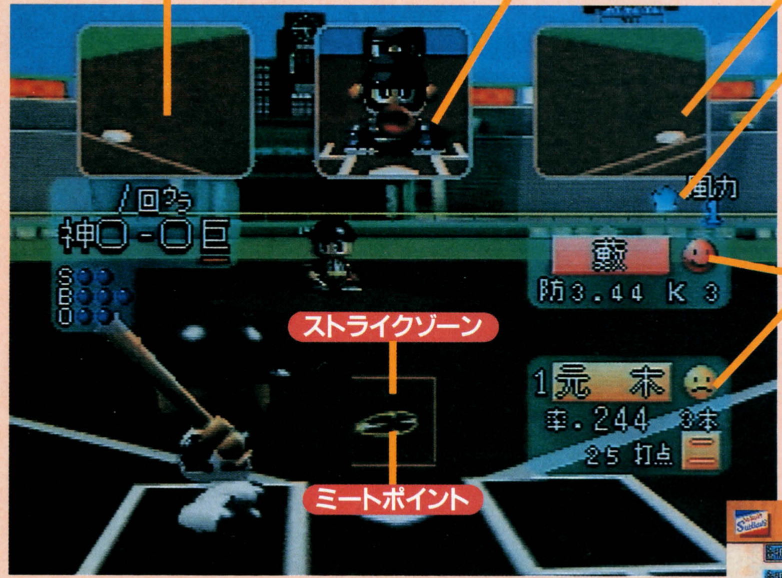
SFC版では十字ボタンで選手を動かしていたけど、3Dスティックに慣れれば、そちらのほうがボールの落下地点に早く到着できるだろう。



⬆ボールに届かないときはAボタンでジャンプ。



⬆送りバントに備えて内野手全員を前進させて守らせることもOK。



風力・風向

ホームベースに向かって吹いていれば、ピッチャーの球速が少し速くなる。スタンドに向けて吹けば、フライ性の打球がグンと伸びていくぞ。試合が進むにつれて風向き、風力も変わる。

調子マーク

この顔のマークは選手の調子を表している。笑顔なら好調、泣き顔なら不調だ。調子によって選手が持つパラメータのほとんどが変化するので、注意が必要だ。



⬆矢印の方向が変化球の種類。長さが変化する幅なのだ。

他にもこんなところがパワフルなポイント

スタミナ

ピッチャーは1球投げるごとにスタミナが減る。連打されると大きく減るのもリアル。



走塁

塁上のクロスプレーになりそうなときは、Aボタン連打でダッシュするといいぞ。

強振・バント

強振はミートカーソルが狭くなるけど、当たれば打球がカッ飛んでいくぞ。SFC版ではバントはXボタンだった。N64ではどうなるかな？



変化球

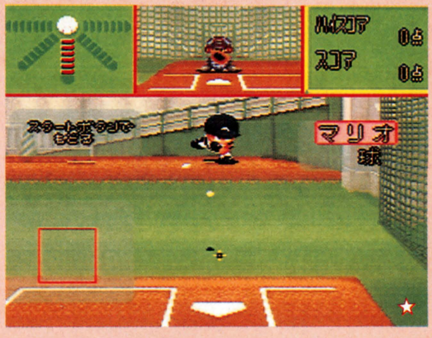
球種によって白いバツ印からどの方向へ変化するかが決まっている。また同じカーブでもピッチャーにより変化する幅が違うぞ。

☆のついた写真はSFC版『パワフルプロ野球'96』のものを使っています。

こんなにあるぜ! ゲームモードの数々 GAME MODE

キャンプ　まずは練習!という人にオススメ

自由に選手を選んでピッチング、バッティング、守備、連携プレーなどを練習できる。特にピッチングはここでみっちり練習しておく必要がある。簡単な解説もあるので、初心者はまずここでトレーニングしよう。



➡試合で実戦感覚を学ぶのも大切だけど、やはり練習もね。

対戦　ライバルやCPUと練習試合だ!

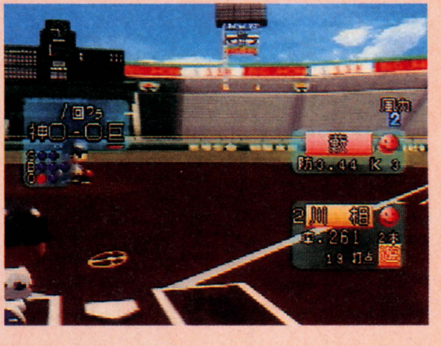
相手を友だちやCOMに自由に設定して試合ができる。いわば練習試合のためのモード。お互いの実力差がある場合はハンデをつけたり、COM同士の試合を観戦して戦い方を研究することもできて、なかなか使える。



➡手軽に対戦するならこれがいちばん。

ペナント　実際のプロ野球をシミュレート

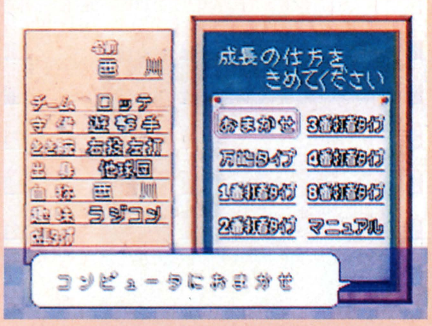
1人プレイ専用。試合数は5〜130まで自由に設定できる。各選手の成績は記録されていくし、オールスターゲームや日本シリーズもあり、実際のプロ野球とまったく同じ進行が楽しめるぞ。派手な演出の数々も必見だ。



➡N64版では試合中に他球場の途中経過が流れたりする。

サクセス　SFCで大好評のアレができます!

SFC版で好評だったこのモード。プレイヤーが自分の分身ともいえる選手を育てて、好きなチームの一員として加えることができるのだ。N64版では、投手の育成も可能に。最大52人の選手を作れるのもうれしい。



➡好きなチームの弱点を補強するような選手を育てよう。

リーグ　最大6人まで参加可能な白熱リーグ

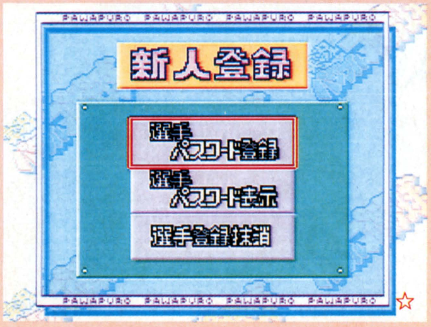
最大6人まで参加することのできる対戦モード。参加させるチームはセ・パ両リーグに、アレンジモードでのオリジナルチームもOK。ペナントモードと同じように進行していくぞ。対戦を本格的に楽しみたい人向け。



➡セ・パ、オリジナル入り乱れたキミだけのリーグを結成。

新人　自分で育てた選手をデビューさせる

サクセスモードで作った新人選手を登録しておくモード。ここに登録しておけば、好きな球団に入団させて、ペナントやリーグ戦で使うことができるのだ。こっそりスゴイ選手を登録しておいて、対戦の切り札にしよう。



➡自分で育てた選手はかわいいもの。活躍を期待しよう。

アレンジ　自分でチームを自由にエディット!

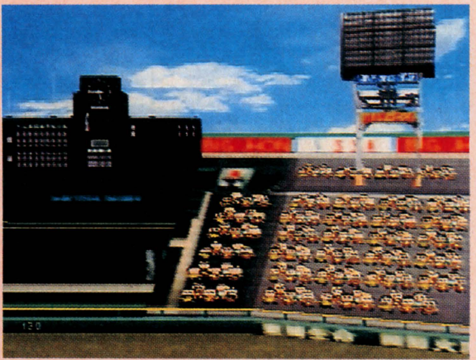
登録されている選手を自由に選んで、オリジナルのチームを作れるぞ。これで移籍選手にも対応できるので、シーズンが変わってもリアルに遊べるってワケ。作ったチームは各モードに入れて試合することができるよ。



➡記録できるチームの数は14チーム。

各スタジアムはフルポリゴンで表現!

『マリオ64』などで3D表現がかなりスゴイことがわかったN64というマシン。今回の『パワプロ』は各チームのホームスタジアムがフルポリゴンで構成されているぞ。これによって、カメラアングルをグリグリ変えるような、ポリゴンならではの演出が期待できそうだ。Cボタンユニットで視点を前後左右に切り替えるなんていう、N64の『パワプロ』ならではの演出に期待しよう。



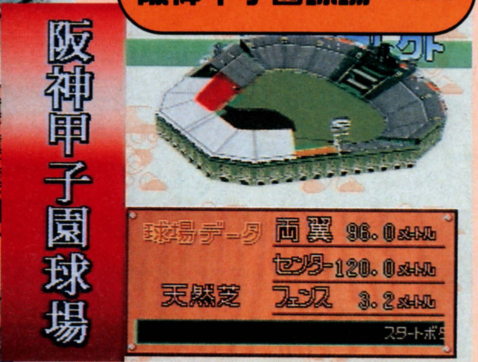
⬆打球が飛んだ瞬間はこんな画面になる。ここから野手を操作する画面へ切り替わるんだ。ポリゴンだからリアルだね。

東京ドーム 人工芝



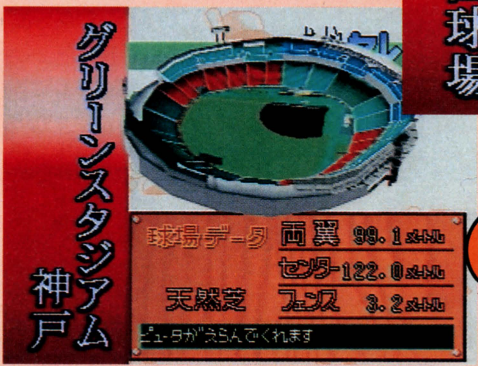
⬅おなじみの全天候型のドーム球場。ジャイアンツとファイターズ、2チームの本拠地だ。

阪神甲子園球場 天然芝



⬆春と夏は高校球児たちが青春を燃やす。本来は阪神タイガースの本拠地なのだ。

グリーンスタジアム神戸 天然芝



⬅震災にも負けずに人々を励ますオリックスの本拠地。日本で3番めに広い球場だ。

いろんなデータはコントローラパックでセーブ

ペナントモードとリーグとアレンジ、そしてサクセスモードはデータをコントローラパックに記録できる。自分のオリジナルチームを友だちの『パワプロ』で活躍させることもカンタンだろう。データは試合の勝敗だけじゃなく、各選手の成績も細かく記録されるぞ。以下のとおりだ。

打撃成績…打率、盗塁数など16種類
投手成績…防御率、三振数など12種類
打撃タイトル…首位打者など7種類
投手タイトル…最多勝など4種類
野手記録…サイクルヒットなど7種類
投手記録…完全試合など6種類etc.



⬆スポーツゲームがコントローラパック対応なのはいいね。

開発者は語る



(株)コナミコンピュータエンタテイメント大阪
開発部CS2研
ダイヤモンドヘッド ディレクター
赤田 勲氏

●N64の『パワプロ』の見どころは?

レンダリングされた選手、ポリゴンによりリアルに表現された球場、3Dスティックを使用した新しい操作ですね。シリーズファンの要望が多かった、サクセスモードによる投手育成も実現しました。

●ミートカーソールの形が変わったのは?

今までの四角から変えたのは、できるだけバットの形に近づけるためです。これにより、今まで当たるはずのないところで打っていた打球がなくなり、より実際のバッティングに近づいたはずです。

●実際の球場の広さが再現されている?

球場はすべてポリゴンで作っていますので、サイズなどはそれぞれ実際のものが忠実に再現されています。

●プレイ中に視点の変更は可能?

プレイしているときは、いちばんいいアングルに強制切り替えになります。観戦の場合は、自由に視点変更できるようにするつもりです。

●開発していて苦労している点は?

選手データを収集するのがたいへんです。また、まったく新しいハードなので限界がわからず、特に表示関係に苦労しています。

●最後に読者にひと言。

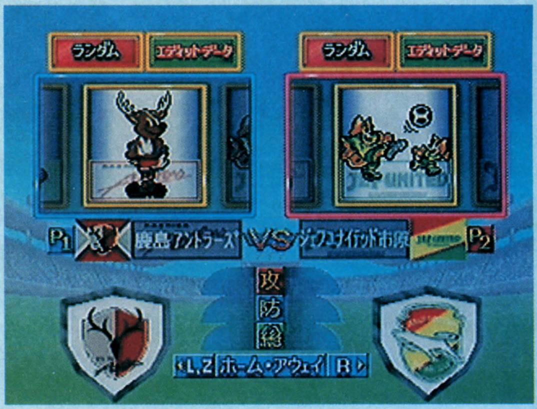
最高の野球ゲームとして認識された『パワプロ』が、新しいハードでよりリアルになってプレイできます。楽しめることは間違いないので、期待していてください。

開発状況

システム…40%
グラフィック…30%
その他……40%



スタジアムの興奮をフルポリゴンで完全再現!



実況Jリーグ パーフェクトストライカー

実況シリーズといえば、こっちも忘れちゃいけない。こちらもポイントは3Dスティックで選手を操作することだ。今までのサッカーゲームとはひと味違う操作感覚が味わえそうだぞ。もちろん、選手の多彩なアクションはモーションキャプチャーで超リアル、データも満載だ。

N64	実況Jリーグパーフェクトストライカー	発売日未定
	●コナミ●SPG●容量未定	価格未定

ACTION 3Dスティックが操作のポイント



連係プレイもワンボタンでOK

ワンボタンアクション

サッカーにかぎらず、スポーツゲームでポイントとなるのが連係プレイ。けっこうコレをマスターするのが大変だったりする。だけどこのゲームでは連係プレイをひとつのボタンを押すだけで、できるようにしてあるんだ。Aボタンはワンツーパスで Bボタンはスルーパスという具合。これはカンタン。



夢の全方向アクション

微妙なアナログ操作

選手の操作法は3Dスティックの特徴を生かした設定になっている。3Dスティックの傾け方で選手のスピードが変わるとか、十字キーよりも微妙な角度にパスも送れるぞ。

HOW TO CONTROL





操作系統は一度公開されたんだけど、変更することが決定。スポーツゲームにとって操作系統は大切。楽しみに待とう。ちなみに以前はCボタンユニットの4個には別々のキックが設定されていたぞ。

DATA できないことはない？ほどの豊富な設定

エディット機能

名前やパラメータを設定して自分のオリジナル選手を好きなチームに入団させられるぞ。48人まで登録できるのでオリジナルチームも作れるのだ。もちろん、チーム間でのトレードもＯＫ。



作戦機能

選べる作戦は全部で８種類。同じくフォーメーションは16種類の中から選ぶことができる。しかも各ポジションの選手の位置を微調整できるぞ。相手のエース選手にマークをつけるのも可能。



バイオリズム

調子を表すマークは『パワプロ』と同じ。赤いニコニコなら好調青い泣きベソなら不調だ。調子は選手のパラメータを変化させるので、スタメンを決めるときには参考に。



ポジションの細分化

守備を行うＤＦひとつをとってみても、サイドバック、スイーパー、リベロなど細分化されている。今回はその細かい役割までも忠実に再現。このことで味方のＣＯＭ選手も、設定された役割により多彩に働いてくれるはず。

設定だけでもひと晩悩みそう

演出面もググッとパワーアップ！

●いつでもどこでもリプレイ機能

その名のとおり、ビデオ録画しておいたテープを再生するように、試合中ならいつでも好きなシーンをリプレイできるんだ。コマ送りや巻き戻しも自由自在。改めてN64のマシンパワーとコナミの技術力の高さに感心してしまうのである。



●サポーターごとの応援が違う

これはうれしい。チームごとにサポーターの特徴を考えた応援をプログラムするらしいぞ。しかも、相手チームの本拠地に乗り込むアウエーの試合では、相手サポーターからブーイングがくるなど、じつに心憎い演出だ。

●コントローラパック

自分のカセットで作ったオリジナルチームを記録しておいて、それを友だちのカセットに移せるんだ。これでオリジナルチーム同士の対戦ができるわけ。ひとつのデータが、どのくらいの容量になるかはまだ未定。

もちろん実況のほうも今まで以上にパワーアップ！

開発者は語る



(株)コナミコンピュータエンタテイメント大阪
開発部CS2研
majorA ディレクター
奥田 康雄氏

●N64の『実況サッカー』の見どころは？

ＣＰＵの高い計算能力を生かして、モーションキャプチャーを使って作成したアニメーションをリアルタイムに表示します。また、選手ポジションや戦術をリアルタイムに計算できるので、実際の試合さながらにゲームが進行するでしょう。

●３Ｄスティックの生かしかたは？

３Ｄスティックをメインに設定することで、十字キーでは表現しにくかった切り返しやフェイントを簡単に表現できるようにしました。さらに、十字キーでは８方向にしか移動できなかったんですが、３Ｄスティックなら自分の思った方向に無段階で動けるようになりますよね。これにより、ワールドクラス級のスーパーテクニックも手軽に再現できるようになっています。

●開発していて苦労している点は？

前にも言ったように、ＣＰＵの計算速度が速いので、選手のポジションや戦術などはリアルに計算できるんですが、それに表示速度が追いついていかないんですね。サッカーのようにたくさんの人を一度に表示しなければならないゲームでは、表示関係をかなり工夫しないといけないでしょう。

●最後に読者にひと言。

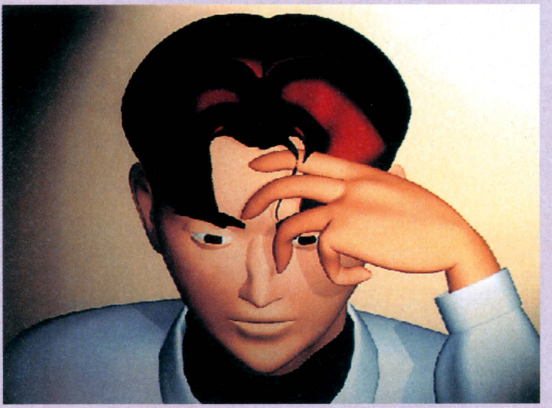
あの『実況サッカー』を手掛けた「major Ａプロダクション」が送る、サッカーゲームの最高峰が登場。コナミが真のサッカーを再現します！

開発状況

システム…60％
グラフィック…80％
その他……―％



N64の表現力が麻雀をファッショナブルに変える！



麻雀MASTER

N64	麻雀MASTER	発売日未定
	●コナミ●ETC●容量未定	価格未定

「速い」「賢い」「強い」といったコンピュータの思考に頼る麻雀ゲームは、もう当たり前。コナミがN64で目指すのは、今までになかった斬新な切り口の麻雀なのだ。ズバリ、キーワードは「ファッショナブル」。ターゲットを高校生から20代の男女にまで広げ、おしゃれな演出が随所に盛り込まれている。この1本で、今までの麻雀のイメージが変わるかも。

今までの麻雀ゲームとはひと味違う！

ポリゴンで描かれた麻雀卓や牌は、かなりおしゃれなものが用意されている。そんな雰囲気のある雀荘で、本格的な思考ルーチンを持つCOMプレイヤーたちと対戦するのだ。彼らは独特の性格や癖を持っていて、何度か対戦すれば顔の表情や動作などからどんな局面なのかを読むこともできる。対戦すればするほど、おもしろさが倍増しそうだね。



雰囲気タップリの雀荘

表情豊かな対戦相手たち！



⬆チャイニーズな感じの女の子。考えるしぐさがカワイイ。



⬆表情が読みやすそうなファンキーなヤツ。対戦してて、こりゃおもしろそうだ。

HOW TO CONTROL

基本的には、十字キーとABボタンを使った従来とほとんど同じ操作が基本。しかし、3DスティックとZトリガーを使った片手操作も用意されている。さらに、片手操作には右手用、左手用が検討されていて、自分にいちばん合った操作方法から選んで遊べそうだ。



●両手操作
十字キー左右：牌／行動アイコン選択
十字キー上下：手牌エリア／行動アイコンエリア間のカーソル移動
Aボタン：牌／行動の決定

●片手操作
3Dスティック左右：牌／行動アイコン選択
3Dスティック上下：手牌エリア／行動アイコンエリア間のカーソル移動
Zトリガー：牌／行動の決定

初心者からベテランまで楽しめる多彩なモード!

フリー対戦モード

大人っぽい雀荘か、仲間が集う喫茶店風の麻雀倶楽部かのどちらかを選んでプレイできる。相手の手出し牌、相手への危険牌などを教えてくれるアドバイス機能もついている。手牌オープンにより、相手の手の内を確認しながらの練習もできてしまうぞ。初心者にはうれしいモードだよね。



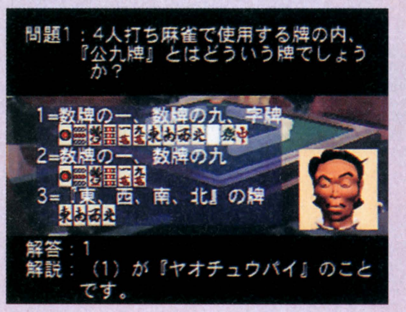
⬅思考速度が速いので、快適にプレイできる。映像とゲーム性、2つとも兼ね備えている。

勝ち抜きモード

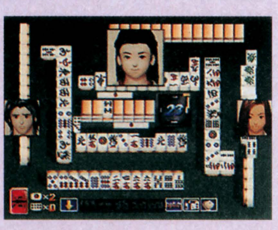
持ち点10,000点／箱ワレ終了の勝ち抜き戦。ゲーム中に登場するＣＯＭプレイヤーから、適当に４人選んで勝負をすることができる。わりあい短時間で遊べるので、ちょっと手が空いたというときには打ってつけのモード。

クイズモード

ルールや点数計算、セオリーなど、麻雀の基本を学べる。すべてクイズ形式で出題され、段階を踏んで進んでいく。自然に良い打ち方も身につくのだ。



ストーリーモード



月例戦でリーグポイントを重ね最強位を目指す「最強位戦リーグ」と、季節感にあふれる抜群の雰囲気を満喫しながら遊べる「タイトル戦」の２つを楽しめる。それぞれにいくつかのタイトルが用意されていて、全タイトルを制覇しないと、エンディングは見られない。一発勝負のギャンブル性に富んだモードで、真の麻雀の実力を試せるのだ。

●ストーリーの流れ

- 自由参加のタイトル戦
- ステップタイトル優勝者
- 最強位戦リーグに所属
- リーグ所属者が参加できるタイトル戦 / 最強位リーグ月例戦
- リーグポイント上位者
- 最強位決定戦
- 全タイトル制覇
- エンディング



麻雀最強を目指せ!

開発者は語る



(株)コナミコンピュータエンタテイメント大阪
開発部CS2研
ディレクター
神戸 良治氏

●N64の『麻雀』の見どころは？

ポリゴンで制作されていることにより、実際の麻雀卓上でやりとりされている牌や点棒の動きが違和感なくスピーディに表現されています。さらに、牌や人を読むといった実戦さながらの要素が組み込まれ、まさに麻雀卓上のバーチャル空間がＴＶ画面上に存在するはずです。

●ＣＯＭプレイヤーの癖や性格は、どんなふうに表現されていますか？

たとえばドラをツモったりした場合は一瞬ほほえましい表情になったり、手が進まないツモのときは嫌な顔をして牌を捨てたりします。さらに得点状況や手作りの状況などにより、プレイヤーのテンションが変化して顔色が変わったりもね。他の対戦相手の捨て牌や鳴きによっても、会話をしたり表情が変化したりとバラエティ豊かです。

●開発していて苦労している点は？

アクションゲームを主流として開発するのがメインの３Ｄマシンで、実質上２Ｄのテーブルゲームを表現するわけですから…悪戦苦闘しています(笑)。

●最後に読者にひと言。

従来２Ｄで表現されていた麻雀ゲームのゲーム性を損なうことなく、３Ｄの演出をプラス！　そのうえ、初心者の雀力をアップさせるためのモードを数種類備えたお買い得商品です。発売されるのを、点棒数えて待っていていください(笑)。

開発状況

システム …60%
グラフィック…80%
その他 ……50%



あの娘に会いたくて昼も夜も眠れない！

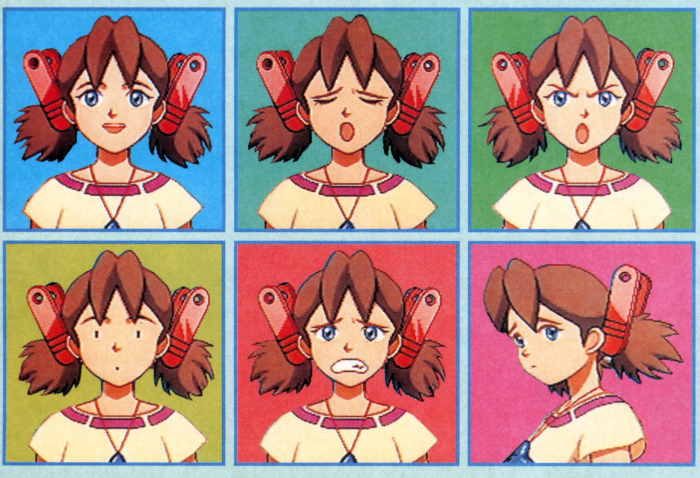
WONDER PROJECT J2

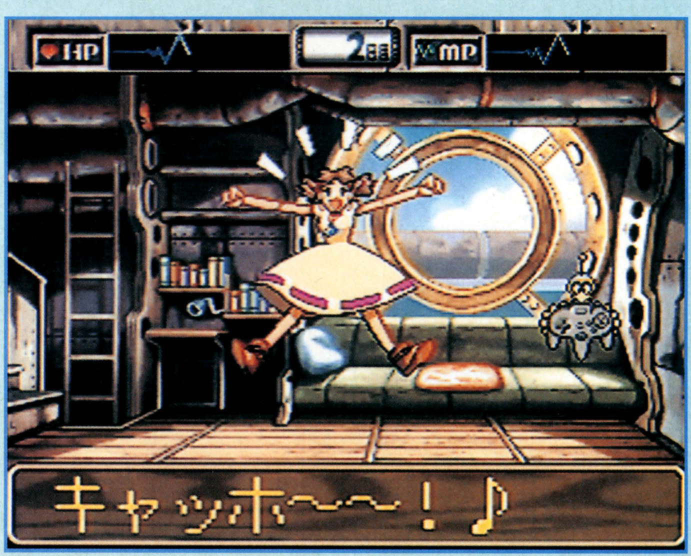
ワンダープロジェクト ジェイツー コルロの森のジョゼット

ユニークなシステムと主人公ジョゼットのかわいらしさで前人気急上昇中の『J2』。今回は、新たに判明したイベントやその過程と、さらに、ジョゼットの声を演じる日髙のり子さんへのインタビューも満載して、キュートなジョゼットの魅力に迫っちゃうぞ！

すべて見せます！キミのジョゼット

N64	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	年内発売予定
	●エニックス●AVG●64M Ⓒ	価格未定

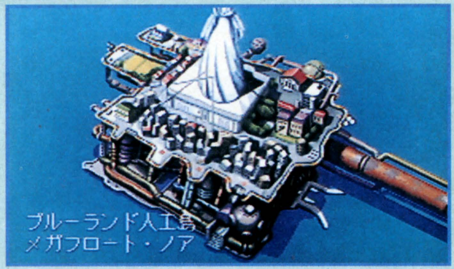








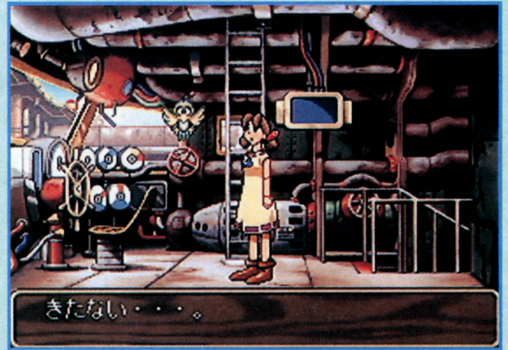
⬅⬇ゲームの舞台となる2つの島。シリコニアンの占領下にあるブルーランドは緑豊かな島だが、メガフロート・ノアは人工島。中央の巨大な女神像は守護神ブルー。



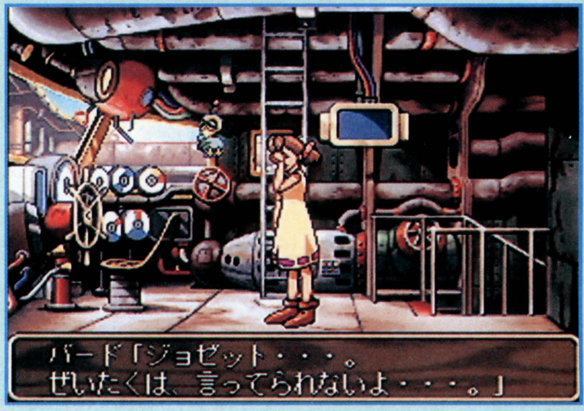
⬅これから暮らすことになる新天地を見つめるジョゼット。バードはなんとか励まそうとするけど、突然故郷から一人で旅立つことになった彼女は、とても不安そう…。



➡ジョゼットを送り届けたのは、前作を遊んだ人ならおなじみのドロとボー。ところどころに前作とのつながりが見えるのだ。



⬅⬇いままでの家より、ずっと汚いオンボロ船がこれからのわが家。彼女を元気づけられればここもステキな家に変わるかもしれないぞ。



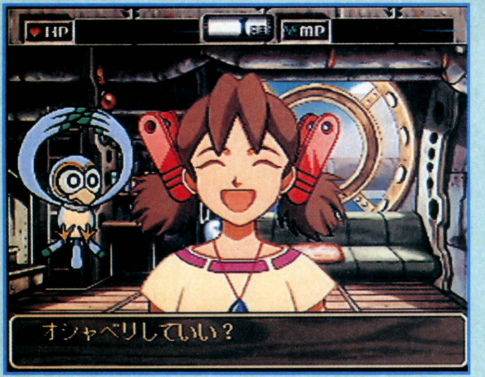


ブルーランド

昔は漁村だけの平和な村だったが、この島でしかとれない特殊な鉱石に目をつけたシリコニアンが占領。住民はみんな、島の横に作られたこの人工島メガフロート・ノアに移住させられている。

プレイヤーがジョゼットと出会うのが、軍事帝国シリコニアンに占領された島ブルーランド。ジョゼットは生まれ故郷のコルロ島を後にして、この島へやってくるのだ。ジョゼットに使われた技術をシリコニアン帝国から守るためとはいえ、わけもわからず旅立たされたジョゼットは不安で胸がいっぱい。そして頼りにできるのはプレイヤーのキミだけなのだ。だからジョゼットには、優しく接してあげようね。

不安な旅立ち…
ジョゼットは新天地(ブルーランド)へ!

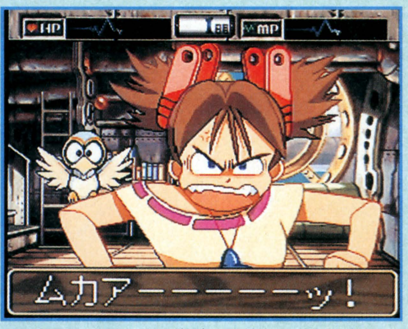


TALKING 話す

コミュニケーションのメインは、なんといっても前作にはなかった〝会話〟。「感情を伝える」という画期的な手法と、会話の積み重ねによってジョゼットのプレイヤーに対する気持ちが変わっていくシステムが融合し、従来のゲームにないリアルなやりとりを実現させているのだ。

3つのボタンで会話は進む

会話は3つのボタンに割り当てられた「好意的」、「否定的」、「中立」の3つの感情をジョゼットに伝えることで進む。ジョゼットの問いかけなどに対し、自分がどんな気持ちで応えるかを決め、それに対応したボタンを押せばOKだ。自分の言葉は伝わらないけど、ジョゼットはプレイヤーが送ってくる気持ちを感じ取って、ちゃんとそれに応えてくれるぞ。



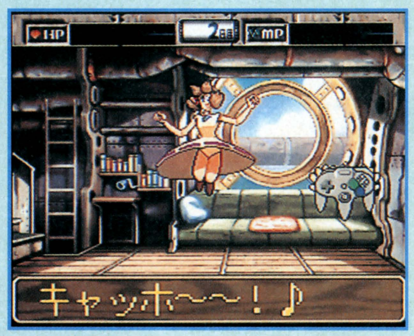
⬆ジョゼットはわりと単純な性格なので、あまり変な答えはしないほうが無難。一度でも怒らせると、なかなか機嫌を直してくれなくなるのだ。

キミのことを教えてあげよう

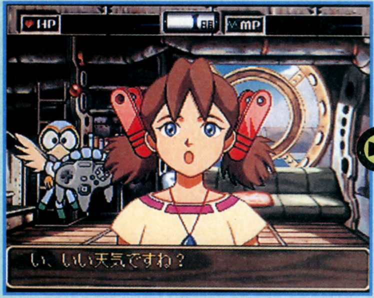
最初のうちはこっちから話しかけることのほうが多いけど、打ち解けてくるにつれてジョゼットから話しかけてくることが多くなる。話題はおもにプレイヤーのことについて。年齢とか仕事とかを熱心に聞いてくるから、邪険(じゃけん)にせずに優しく答えてあげよう。場合によっては、彼女がプレイヤーに恋心を抱くなんてことにも？

楽しいリアクションも

博士から十分な教育を受ける前に、コルロ島を離れてしまったジョゼットは、人としての常識や知識にかなりうとい。そのためか、会話の最中にこっちの予想もしないリアクションを見せてくれることがあるのだ。ひょっとしたら、成長するとこんなリアクションは見られなくなるかもしれないから、賢くならないうちに十分楽しんでおこう(笑)。



➡天気の話をしていたら、いきなり意味不明のポーズ！　プレイヤーと共感できたうれしさの表現なのかな？





⬆すごくうれしいときは見ているほうも楽しくなるぐらいはしゃぎまくる。おしとやかになると見られなくなる？



⬅⬇やたらと性別や年齢について聞きたがるジョゼット。顔も赤らめているし、ひょっとしたら彼女……!!

もしかして恋？





⬅とびっきりの笑顔で本当にうれしそうに話しかけてくるジョゼット。これは彼女がプレイヤーのことを大好きな証拠なのだ。

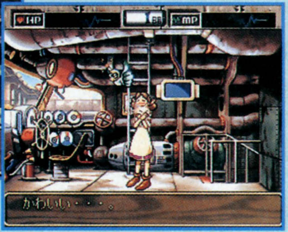
キミとのふれあいが(コミュニケーション)

LEARNING 学ぶ

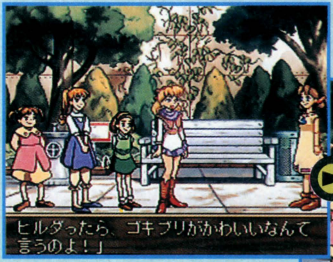
ジョゼットはブルーランドでの生活から、いろんな知識を身につけていく。ただ、人間世界の常識をまったく知らないジョゼットは、自分の経験をトンチンカンな方向で解釈してしまう場合がほとんどなので、放っておくととんでもない娘になりかねない。プレイヤーはジョゼットの行動をつねに見守り、正しい知識を学びとるように導いてあげなくてはならないのだ。



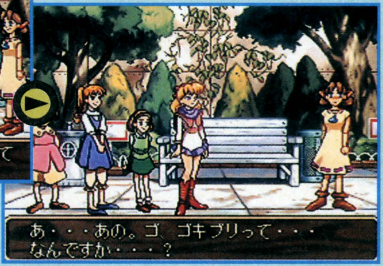
⬅戦闘機に乗りたがるジョゼット。これをこころよく許してあげれば、ジョゼットは自力でどんどん戦闘機の操縦法を身につけていくぞ。



➡ぬいぐるみを見て「かわいい」と感じるジョゼット。こういう気持ちを学ぶことはとても大切だ。



⬅島の女の子たちと知り合い、会話に加わったジョゼット。話題はゴキブリのことをどう思うかだったのだけど……。



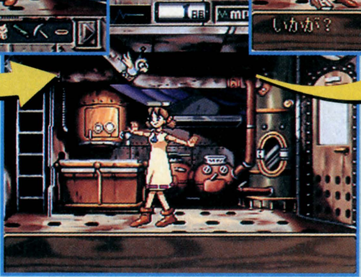
➡ゴキブリを知らないジョゼットは答えることができない。でもこれで、ゴキブリという生物の存在を学んだのだ。

TEACHING 教える

ジョゼットが自分で学ぶことだけでは、人として生活するのに十分ではない。プレイヤーがさまざまなことを教えてあげる必要があるぞ。ただし、ジョゼットは教えたことを素直に吸収するので要注意。からかって本を食べ物だなんて教えてしまうと、本当に本を食べるようになるぞ。

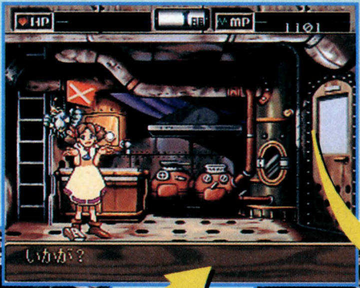


⬅まずは本の読み方を教えてあげよう。ジョゼットに本を渡すと興味をもった様子。どうやらいろいろと使い方を考えているみたいだが……。

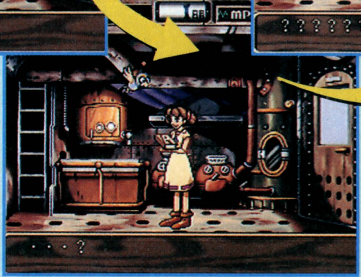


ちがうって！

➡いきなり本を頭にのせてバランス運動を開始！ そうそう、そうすればバランスのいい歩き方になって……って違うぞ〜!!



⬅気に入った行動だったのか、ジョゼットは得意気だ。ちょっと悪い気もするけど、間違ってるんだから間違いだって伝えよう。



そう！ そう！

⬅さあ、もう一度考えてみて！ そうだよ、そうやって手にとって読んでみよう。



⬅よ、読めないって……ここまで来てそりゃないよ〜。もっと頭を良くさせないとダメなのかな？

彼女(ジョゼット)を変える

『J2』の大きな楽しみが、ジョゼットとの多彩なコミュニケーション。無垢(むく)な彼女がどんな娘になるのかは、キミがどう接するかで決まるのだ！

ジョゼットの一日 アイサツを覚えた日

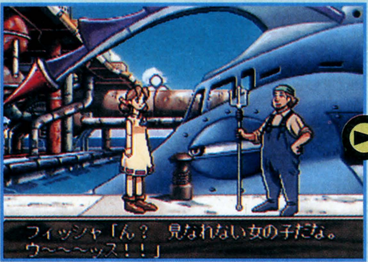
前のページでは、ジョゼットとのコミュニケーションについて説明したけど、実際のゲームではどんな流れになるのか気になる人も多いはず。そこでここでは、実際のゲーム進行に合わせて、ジョゼットが「アイサツ」を覚えていく過程を紹介するぞ。



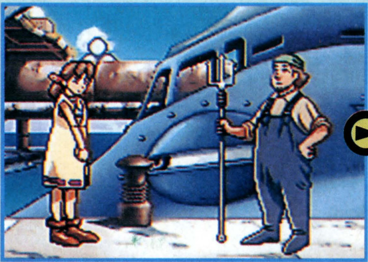
「アイサツ」って何だろう？

今日港に行ったら、気のよさそうなおじさんが話しかけてきたの。どうしたらいいのかわからなくて黙っていたら、おじさん怒って行っちゃったの……。え？　こういうときはアイサツってことをするの？　でもアイサツって何をすることなの？　話しかけられたときに何かを言うことなの？　そうか……とにかく何か言えばいいのね？　よーし、もう１回漁師のおじさんに会って「アイサツ」してくるねー！

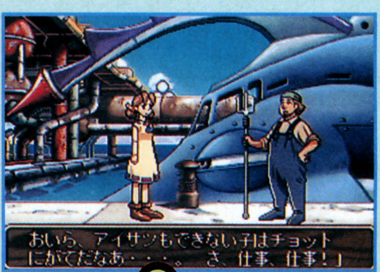
●漁師のおじさんにきらわれちゃった



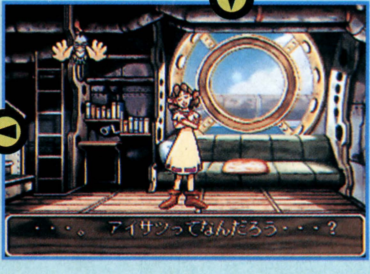
➡港を訪れたジョゼットに漁師のおじさんが声をかけてきた。こういうときは返事をするものだが…。



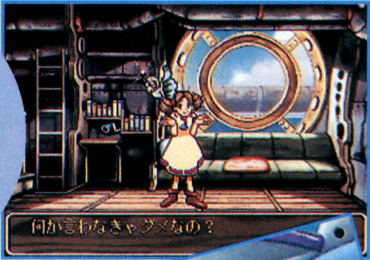
➡ジョゼットは何をしたらいいのかわからないので、思わず無言で立ちつくしてしまう。



➡ジョゼットが返事をしないので機嫌を損ねてしまうおじさん。まあ、これが当然の反応だよね。



⬅アイサツについて考えるジョゼット。自分なりにアイサツを身につけようとしてるんだね。



⬅アイサツ＝何かを言うことと結論づけるジョゼット。不安だけど、とりあえずはこれでいいのかな？

よ～し アイサツ するぞ！

●そして…

やったよプレイヤーさん！　アイサツしたらおじさんがいろいろ話してくれたよ。どんなアイサツしたか？　こういうことをしたんだけど……別に踊らなくてもよかったの？



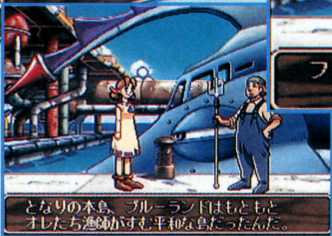
⬆おじさんと仲良くなるべく、再び港に来たジョゼット。おじさんのアイサツに対して彼女は……。

いきなりマンキーダンス!!



⬆そ、その踊りはいったい何？　いくら何か言えばいいからって、そんな変な踊りを見せたら、おじさんがよけいに怒っちゃうじゃないか……。





⬆あれ？　意外におじさん、喜んでいるぞ。どうやらおじさんは、相手が元気な子どもだからということで許してくれたみたいだ。なんとか仲良くなれたみたいだね。
⬅おじさんは島の歴史や状況に関することをジョゼットに話してくれた。これで行動範囲も広がるかな？



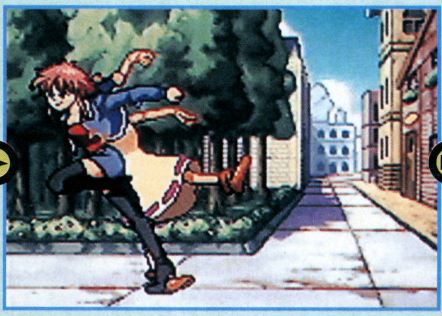
ちゃんとした「アイサツ」って？

もう一度おじさんに会いに行ったら、漁に出ちゃっていなかったの。仕方ないから街に行ったら、いきなり建物から出てきた女の子と激突！　気になったからその建物に入ったんだけど、アイサツができてないって怒られちゃった。え？　ちゃんとしたアイサツは違うことをするの？　いろんなやり方があるんだね。うーん、それじゃどういうことをすれば、お姉さんに気に入られるのかな？

何かあったの？



⬆漁師のおじさんがいなかったので街に出てきたジョゼット。あちこち見ながら歩いていると、突然大声が！



⬆すると、声の主らしき女の子が店の中から飛び出してジョゼットと激突！　いったい何があったんだろう？



⬆走り去る女の子を見つめている店の主人カレン。どうやら女の子は彼女とケンカしたみたいだけど……。

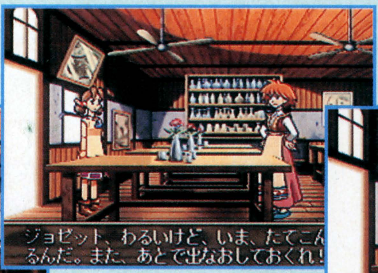
怒られちゃった



⬅女の子のことが気になったジョゼットは、思い切って店の中に入ってみたのですが……するといきなりカレンさんの怒鳴り声が！



➡何かを言わなきゃと思って必死に自己紹介を始めるジョゼット。とりあえず、人に会ったら何かを言うという勉強の成果は出ているみたいなんだけど……。



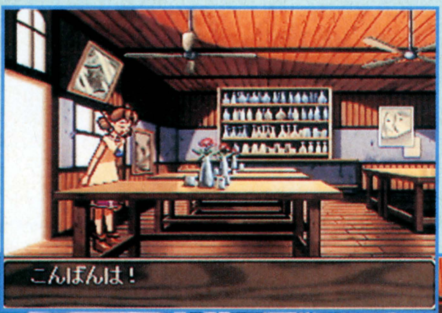
⬅不機嫌なカレンは、ジョゼットの話を聞いてくれず、追い出されてしまう。ちゃんとアイサツはしたのになぜだろうと、ジョゼットはとまどうばかり。



➡最後に「アイサツができていない」とカレンにたしなめられる。これでジョゼットは自分のアイサツが間違っていると学んだのだ。

これがアイサツなんだ！





⬅再びお店にやってきたジョゼット。今度はアイサツできたけど、昼間なのに「こんばんは」はダメだよ……。

⬇でも、ちゃんとできたってことで認めてくれました。これでアイサツの大切さをジョゼットは学んだのでした。



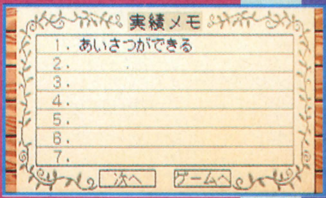
⬆漁師のおじさんのマネをすればいいのかと考えるジョゼット。ここでそれは違うと否定してあげると……。

➡アイサツにはいろんな種類があるのではと考えつくジョゼット。これは正しいことなので賛同してあげよう。



実績メモ

『J2』で新たに加わるシステムが、この実績メモだ。ジョゼットが人として生きるために大事なことを学ぶと、こういう具合にしっかりと記録されるのだ。今回紹介したイベントをクリアした場合は、「あいさつすること」を覚えたということになる。



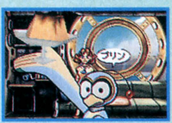


驚きの新事実3本立て!

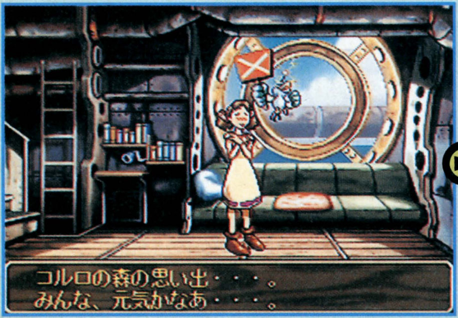
今回判明した新情報はまだまだあるぞ！　ジョゼットの機嫌をとるには欠かせないアイテムの存在や、日高のり子さんから聞いた電撃だけの特ダネだ!!

{1.プリンのヒミツ}

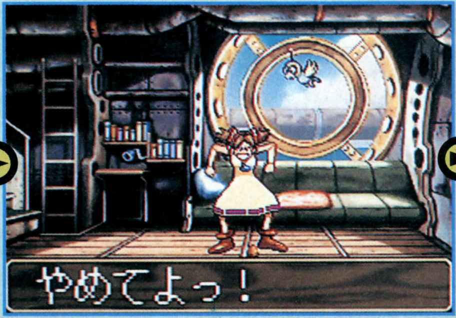
コミュニケーションでドジを踏むと、ジョゼットはたちまちゴキゲンななめになってしまう。だけどこのお菓子があれば、そんなミスも取り返せるのだ。



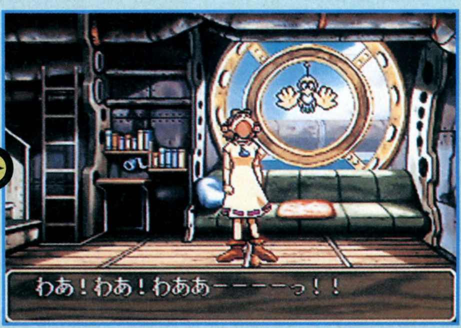
こんなときに…　コルロの森の思い出



⬆コルロ島の木の実を抱えて、故郷に思いをはせるジョゼット。ここで「みんな忘れちゃった」と答えると…。



⬆気にしていることを言われたジョゼットの怒りが爆発！これはちょっとぐらいのご機嫌とりではすまないかも。



⬆こっちがいくら話しかけても、わーわーわめいて話を聞いてくれない。どうすれば機嫌が直るんだろう？

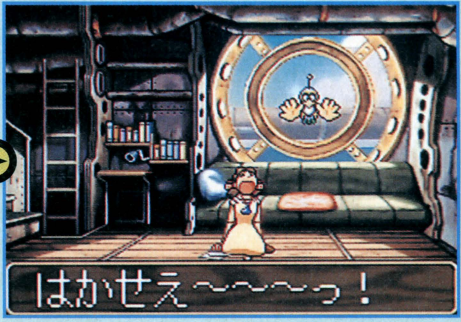
こんなときに…　ジェペット博士の手紙



⬆荷物の中にあった博士の手紙を読むジョゼット。博士の愛情に満ちた文面に、すっかり彼女はホームシック。



⬆いくらプレイヤーが優しくしても、やっぱり故郷や博士が恋しいジョゼット。悲しい気分がどんどん盛り上がる。



⬆ついに泣き出してしまうジョゼット。故郷のことだけにちょっとやそっとじゃ泣きやんでくれないだろうなあ……。

プリンがあればバッチグー

こういうときに役立つのがプリン。実はプリンはジョゼットの大好物だったりするのだ。ふつうの女の子だったらプリンぐらいじゃ許してくれないだろうけど、ジョゼットに限っては、これだけで許してくれちゃうのだ。とにかくプリンはコミュニケーションの必須アイテム。切らさずちゃんとキープしておこう。





⬆こんなに怒りまくっていても、プリンを食べたらすぐゴキゲンになるぞ！



{2.ジョゼットの声があふれ出る!!}

前作のピーノ役でもおなじみの、人気声優日髙のり子さんがジョゼットの声も担当すると聞いて、電撃ではさっそく日髙さんへの取材を敢行し、その具体的な内容を探ってみた。

日髙さんは今年の2月に皐太(こうた)ちゃんという男の子を出産されたばかりで、仕事に育児にと忙しい毎日を送っているそうだ。子育ては初めての経験なので「もっぱら仕事のほうが息抜きになっている」そうだが、そんななかでのジョゼット役はどんな仕事だったのだろうか。

「絵のあるアニメのアテレコとは違いますので、その場面場面のシチュエーションを想定して声を出さないといけないんですね。すんなりいくところもありますが、少しのセリフで心情を表さなければならないところも多いんですよ。特にこのゲームって、ジョゼットを育てていきますから、その過程で成長があるし、プレイヤーとの愛情も深まるわけです。例えば、初めのうちのジョゼットは何も知らない女の子ですが、知らないだけで理解できないわけじゃない。そして後半になれば何かが育まれているわけですから、その心情的なものを表さなければならない。その違いを出すことが大変でしたね。ですが、とっても深い仕事をさせていただいたと思ってます。やり終えた後の充実感がありますね」

子ども役は「純真、前向き、好奇心がポイント」としている日髙さんは、そのままのジョゼットをとても気に入ったようだ。生き生きとしたキャラクターにするために、日髙さんが命を吹き込んだジョゼット。ゲームの中で、実際どんなおしゃべりを聞かせてくれるのか？

エニックスの藤本さんによると、「とにかくよくしゃべります。いつでもどこでも、その状況に合った声が出ます。プレイヤーが何もしなくても、モニターから話しかけてくる声が聞けますよ」とのことだ。



日髙のり子 *Noriko Hidaka*

5月31日生まれ。AB型の双子座。東京都出身。フジテレビ系で放映中のアニメ「るろうに剣心」では、瀬田宗次郎役を演じる。



日髙のり子さんを囲んで。右側はマネジャーの寺岡利恵さん。左側の男の人は『J2』のプロデューサーであるエニックスの藤本広貴さん。

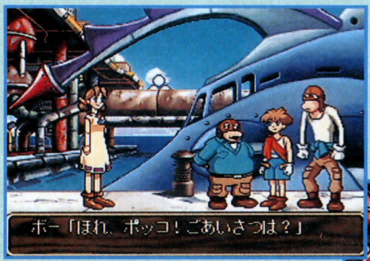
日髙のり子さんへの直撃インタビューで明かされた"しゃべりまくりJ2"の事実!!

{3.この少年はだれだ？}

前作をプレイした人なら、右のキャラを見て、ある男の子を思い出したはず。そう、前作の主人公であるギジンの少年ピーノだ。

でも彼の名前はピーノではなくてポッコ。一応人間の男の子らしいが、ドロとボーに連れられてコルロ島から来たというのだから、なにかしらギジンと関係がありそうな気がするんだけど……。

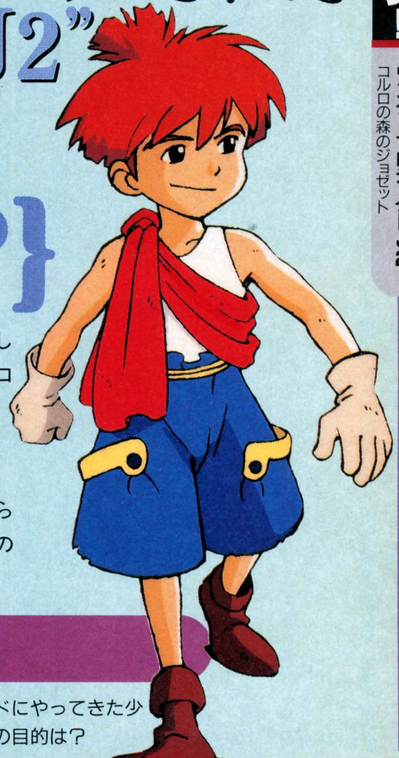
カレンの元に預けられ、やたらとジョゼットにまとわりつくこの少年の正体はいったい……？



⬆港にやってくると、見慣れない男の子を連れたドロとボーの姿が。ポッコという名の少年にジョゼットはアイサツするが……。



➡少年はいきなりジョゼットに「アッカンベー」！ ジョゼットもポッコの予期せぬ行動にびっくりするぞ！



ポッコ

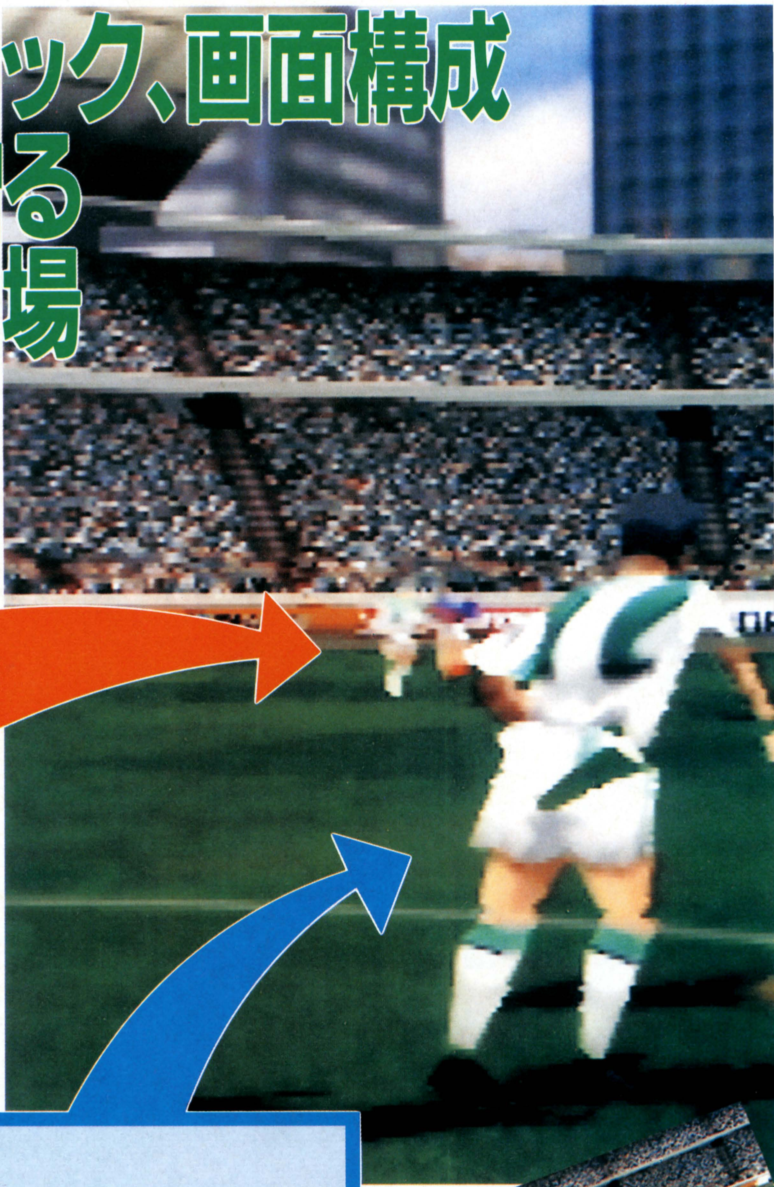
ジョゼットより遅れてブルーランドにやってきた少年。ジョゼットにまとわりつく彼の目的は？

次号のJ2は？ 読者プレゼント特別企画!! 『J2』ソフト30本や日髙のり子さんのサイン色紙など、プレミアムグッズが当たるぞ!!



サッカーゲームの歴史

ポリゴン、3Dスティック、画面構成 N64パワー全開で贈る 新サッカーゲーム登場



3Dスティックによる かつてない操作感にハマる

3Dスティックによる心地よい操作感が、このゲームの最大の魅力だ。今までの十字キーによる操作では、選手は8方向にしか動けなかった。だけど、『Jリーグ LIVE 64』では、360度あらゆる方向に選手を動かし、パスを出すことができる。しかも走る速さやボールの強弱の変化も自由自在だ。ユーザーの思いどおりにすべてをコントロールできる。ついにサッカーファン長年の夢がかなえられたのだ!!



⬅今までのサッカーゲームでありがちだったストレスとは無縁。とにかく3Dスティックで操作するのが楽しいのだ。

モーションキャプチャーにより 生命を吹き込まれた選手の動きがスゴイ

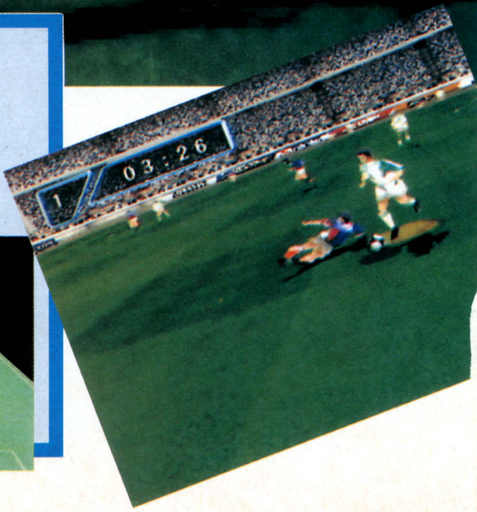
ポリゴンで描かれた選手の動きは、実際のサッカー選手からモーションキャプチャーによって取り込まれたもの。そして、モーションブレンディングという新技術により、取り込んだ動きが滑らかに連続するようになっている。本当にリアルな動きだ。

⬇このように、各関節の動きをモーションキャプチャーで取り込んでいく。



⬇取り込まれた動きを、ポリゴンキャラに割りつけるのだ。





を変える超新星誕生!!



ピクチャーインピクチャーシステムによる新しいゲーム感覚

このシステムは、ゲーム画面の中にサブ画面を表示するというもの。全体を見渡せる戦略的な視点と、ズームアップされた迫力の視点を同一画面内で見ることができる画期的なシステムなのだ。



⬆なんかＴＶ中継みたいな感じ。プレイ感覚も独特だ。



ライブ中継感覚

⬅視点を変更することもできる。サブの方をアップ視点にすることも。

J.LEAGUE LIVE 64
Jリーグライブ

JリーグLIVE64

N64	Jリーグ LIVE 64	発売日未定
	●ＥＡＶ●SPG●容量未定	価格未定

SPGの老舗（しにせ）EAVのN64参入第１弾は、3Dスティックによる操作が楽しいサッカーゲームだ！

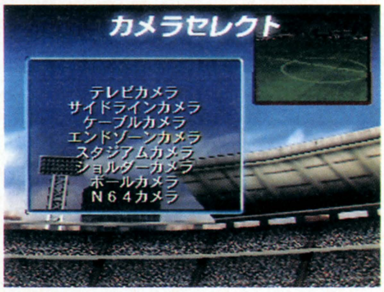
徹底したリアリズムがかつてない興奮を生む

『Jリーグ LIVE 64』の魅力を"リアリズム"という視点から分析してみた。これがサッカーゲームの究極形態だ!!

REALISM 1

8つのカメラアングルでかつてない迫力プレイが実現

なんとこのゲームでは、8つものカメラアングルでプレイすることができる。まるでフィールドに立っている選手のような気分でプレイできる視点から、ヘリコプターによる上空映像のようなアングルまで、種類はさまざま。しかもポーズをかけずに、プレイ中にアングルの変更をすることもできるのだ。



⬆もちろん試合前に設定することもできる。試合中に変更するときはCボタンを使う。

REALISM 2

微妙なコントロールが自由自在 N64ならではのプレイが楽しい

3Dスティックによる操作だと、選手やボールを360度あらゆる方向にコントロールすることができて、しかも微妙な強弱までつけられるということはすでに説明したとおり。それが、とてもリアルで本格的なことだっていうのは、なんとなくわかってもらえると思う。でも、3Dスティックによる操作だと、今までのサッカーゲームとはどのように〝違う〟プレイができるのか、もうひとつピンとこない人も多いのではないかな？　そこで、パスワークとドリブルというサッカーには欠かせない2つの動作を例にとって、具体的に見てみよう。ついにサッカーゲームはここまでリアルになった！

パスワーク

〝自分の思ったところにボールが出せる〟ことほどサッカーゲームにとって重要なことはない。自分が渡したい相手にパスを通し、自分が上げたいところにセンタリングを上げる。現実のサッカーでは当然のことが、3Dスティックにより可能となるのだ。たとえばオープンスペースへのパスを例にとってみよう。従来のサッカーゲームでは、オープンスペースへのパスはできても、方向は8つに限定され、強弱をつけるのは難しかった。しかし『Jリーグ LIVE 64』は違う。360度あらゆる方向に、自由に強弱をつけたオープンスペースへのパスができるのだ。



⬆3Dスティックと各ボタンの組み合わせにより、オープンスペースへのパスだけでなく、他の選手の足元へのパスも自由自在だ。



ドリブル

強弱がつけられることがもっとも生かせるのがドリブル時だ。3Dスティックを少しだけ倒せば、ゆっくりとドリブルし、めいっぱい倒せばトップスピードでダッシュドリブルする。しかもそれだけじゃなく、その間の〝ちょっと速くドリブルする〟といった微妙なコントロールもできてしまう。アナログの3Dスティックだから、〝自由に〟緩急をつけたドリブルができるのだ。



⬆3Dスティックを少しだけ倒すとこのようにゆっくりとドリブル。

3Dスティックを深く倒すと



⬆めいっぱい倒すとトップスピードへ。変幻自在のドリブルが可能だ。









8つのカメラアングル





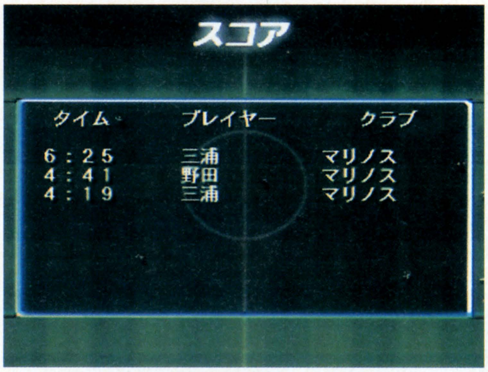




REALISM 3

最新データに基づく選手たち 16クラブの実名選手がリアルに活躍!

〝Jリーグ〟と銘打たれていることからもわかるように、選手はもちろん完全実名。気になる選手データの新鮮度についても、現在行われているJリーグ終盤戦のものが反映されるということだから、筋金入りのサポーターでも納得できるものになりそうだぞ。



➡やっぱり最新のデータで遊べるっていうのはウレシイ。SPGの楽しさは現実の試合を再現できることだよね。







聖地に刻まれた栄光の そこに足を踏み入れた 胸によみがえる…

刻々と変化する時刻、そして天候… 自然が容赦なくプレイヤーを襲う

そもそも〝オールドコース〟は、「来る者を拒む」コースである。スコットランド特有の変わりやすい天気や難解な地形。プレイヤーは自分との戦いの前に、まず自然との戦いに勝たなければならない。このソフトでは、見事にそれらが再現されている。

時刻

従来のゴルフゲームになかった要素として、時刻の変化があげられる。時間がリアルタイムで進行するので、時刻によって芝の長さやホールの見通しが変化する。例えば、朝から昼にかけてのグリーンの芝は軽く、パットの伸びがいいが、夕方の芝は重く、パットが伸びなくなるのだ。







天候

このゲームでは天候が、晴れ、曇り、雨、霧の4つの段階に変化する。このなかで、プレイにもっとも大きく影響を与えるのが雨と霧だ。雨が降るとコース全体が暗くなり、グリーンの芝が重くなってパットの伸びが悪くなる。霧がかかると、コースの遠くが見えなくなり、マップ上にカップの位置が表示されなくなる。プレイヤーにとって、もっとも厳しい環境だ。人間対自然の壮絶な戦いが始まる。







天候によってその姿を変えるセント・アンドリュース

セン

歴史が者の



モーションキャプチャー&ポリゴンによるリアリティの追求

実際のオールドコースの等高線データや航空写真をもとにポリゴンを組んでいるので、コース上の微妙なうねりまでをも完全再現。またキャラの動きも、実際のゴルファーの動きをモーションキャプチャーの技術で取り込んだもので、その動きはリアルだ。





⬆フルポリゴンの『栄光の～』では、自由に視点変更が可能だ。コース攻略には、この視点変更が欠かせない。
⬅モーションキャプチャー技術によるキャラの動きは、ゲームの〝リアリティ〟を出すための大きな要素になっている。

今までにどれだけのプレイヤーがここを訪れただろう。いつか見た名プレイヤーたちの名勝負が、幾多のドラマが、1本1本の芝に刻まれたコース……。歴史の重み。ゴルフ発祥の地スコットランド、セント・アンドリュース〝オールドコース〟。「一生に一度はプレイしたい」というすべてのプレイヤーの夢が、今、実現する。

栄光のト・アンドリュース

N64	栄光のセント・アンドリュース	11月29日発売予定
	●セタ●SPG●64M Ⓑ©	¥9,800

オールドコースという自
N64という英知をもって
立ち向かう

オリジナルキャラを作成することで プレイヤーの分身がゲーム内に誕生する

用意された8人のプレイヤーのほかに、オリジナルキャラの作成も可能だ。これは名前や身長から、クラブやボールにいたるまでをプレイヤーの好きなように設定できる、というもので、作成したキャラはコントローラパックに保存しておくことができる。

CHARACTER

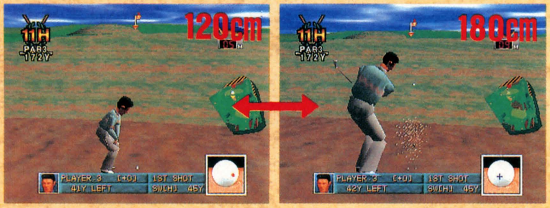


ここでは、キャラの利き腕と身長の設定を行う。利き腕は右利き、左利きの2種類から選択して、身長は120cmから220cmの間で設定できる。当然、身長に応じてキャラのグラフィックも変化するぞ。

オールドコースのバンカーには、大人がすっぽり入ってしまうほどの深さのバンカーが多数存在する。身長が影響するのは、こんなバンカーに球を打ち込んだときだ。身長が低いキャラと高いキャラを比べたとき、バンカーから球を出すために余分な力を使うぶん、身長が低いキャラの方が体力が減りやすいなんてこともあるかも？



⬆キャラの身長を自分と同じに設定すれば、実のバンカーの深さを体感できる。



⬆左が最小の120cm。右が180cmのとき。グラフィックがここまで違う。

CHART



ここではキャラの能力を、瞬発力、持久力、技巧、精神力の4項目で、各パラメータにポイントを振り分けることで設定する。これらの能力は、ストロークプレイ、マッチプレイ、トーナメントをプレイしたときに、その状況によって上昇していく。それによってプレイヤーの技術がそのまま反映された、いわばプレイヤーの分身がゲーム内に誕生するのだ。



⬆自分の分身をプレイによって育成。そんな楽しみがこのゲームにはある。

OTHERS



以上の2項目以外にも、ハンディキャップやショットのタイプなども設定できる。特にこだわりたいのが、クラブとボールの選択だ。クラブはなんと19種類もあり、そのなかから使いたいものをピックアップする。さらにドライバーは、4つの材質が用意されている。ボールは糸巻き、ツーピース、スリーピースの特性の違う3種類から選択する。



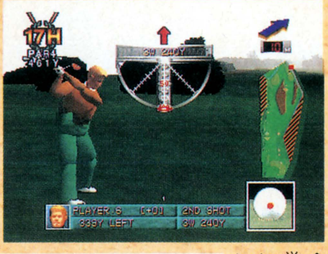
⬆パーシモン、メタルなど、ドライバーの材質は4種類から選べる。

然に



ショットを実感できる3Dスティックの操作体系

3Dスティックを引いてスイングを開始、赤いマーカーにタイミングを合わせて、指を離してボールをショット。これがショット時の操作だ。ショットの強さはスティックの倒し加減で変化し、その強さは画面上のパワーメーターで確認できる。スティックを倒したときに、微妙に左右に傾けると、ドローやフェードなどのショットも打ち分けられるようになっている。





⬆パワーメーターを消して、感覚だけでショットすることも可。

⬆伸縮する赤いマーカーにタイミングを合わせてショットする。


HOLE NO.2
THE DYKE
411 YARDS
PAR 4

BIRDIE	27
PAR	35
BOGEY	19
DOUBLE BOGEY	4
TRIPLE BOGEY	3

ら始まる右側の白い道はフェア。コース左方向オールドコ

⬆各ホールで、過去にそのホールをプレイした通算成績が表示される。COMキャラの結果もシミュレート、保存されている。

細かいこだわりが光る演出に注目

オールドコースという自然を表現するために、開発者は非常に細かいところまでこだわっている。例えば流れる雲は、風向きに応じて流れる方向を常に変える。天候についても、雨が降る前にまず曇り空が広がるのだ。



⬆天候が霧のときは、遠くが見えなくなる。晴れのときは見えるピンの位置も、霧ではまったく見えない。



流れゆく雲は風向きに忠実に

⬅風向きに応じて流れる方向を変える雲。"自然"をシミュレートしたゲームでもある。



⬆画面左のグリーンの等高線データを見て、ラインを読む。視点切り替えと併用すれば、どんなグリーンも攻略できるはず。

▶すべてがポリゴン

『キング』はすべてをポリゴンで描いた野球ゲーム。ポリゴンの球場の中を、ポリゴンの選手たちが自由に動き回る。これにより選手たちの動きがリアルになったのはもちろん、視点変更を使って自由な角度でプレイできるようになったのだ。



▶変則4人プレイが新しい

N64の機能を生かして、『キング』では4人まで同時に対戦、協力プレイが可能だ。それぞれのプレイヤーが操作する選手は、好きなように割り振ることができ、例えばひとりのプレイヤーがキャッチャーだけを担当する、といった遊び方もできる。



▶最新データを収録

収録されたデータは、'96年度の最新のもの。選手の名前だってもちろん実名だ。だから、'96年ペナントレースの激しい戦いをキミの手で再現することだってできるのだ。やっぱりSPGはデータが命。最新のデータなら思い入れも強くなるよね。



この映像！この操作感！これが究極野球だ

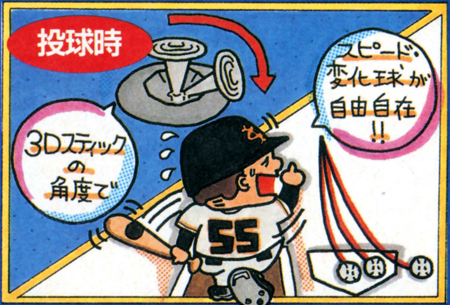
THE ULTIMATE BALL PARK IN N64



超空間ナイター

▶3Dスティックを生かしたエキサイティングな選手の操作！

3Dスティックを使った選手の操作法が明らかになった。まず投球時では、スティックの方向で「球種」を、倒す角度で「球のスピードと変化量」を決定する。球のスピードと変化量を微妙に調節できるのが画期的だ。次に守備時では、スティックを倒す角度により野手の走るスピードが変化。強く倒せばダッシュ、ゆっくり倒せば軽く走るのだ。



⬆『キング』のピッチングでは、投球ごとに球のスピードや変化量が微妙に変わる。同じ球は2度と投げられない？

⬇ダッシュすれば移動は速いが、エラーする確率が高い。ダッシュ後には捕球体勢を整えなくてはならないのだ。



▶興奮の4つのモードでレッツプレイ！

好きな球団を選んでペナントレースを戦う「ペナント戦」、選手育成ができる「育成」など、モードは全部で4つが用意されている。また、ゲームデータはコントローラパックに保存されるので、これを持ち寄れば、育成した選手を使って友だちと対戦することも可能だ。4モード以外に、試合のルールなどを変更できる「オプション」もある。



⬆対戦プレイができるのは「オープン戦」のみ。ほかのモードは1人用だ。



➡どのモードでも登場するチーム選択画面。オールスターもある。





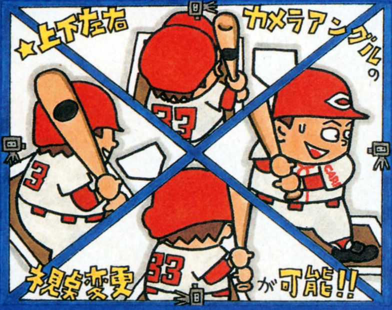
N64	超空間ナイタープロ野球キング	秋発売予定
	●イマジニア●SPG Ⓑ Ⓒ	価格未定

プロ野球キング

"球場"または"ボールパーク"と呼ばれる場所がある。ここでは「野球」という競技が行われ、人々はそれに魅了されてやまない。そしてもうすぐ、N64に"究極の球場"が完成する。

▶視点変更が『キング』の決め手

フルポリゴンの『キング』だから、視点変更は思いのまま。特に打撃時においてこの恩恵は発揮される。プレイヤーは打撃時、上下左右に自由にカメラ位置を動かして、自分が見やすい角度でバッティング可能だ。また、視点変更で球場全体を眺めることもできる。



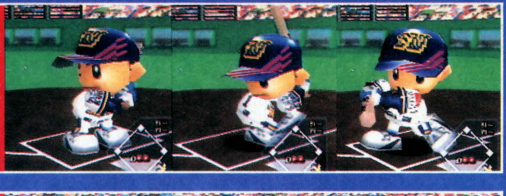
⬆打撃時はかなり自由に視点変更が可能。低い視点にするほど迫力と難易度が増す。

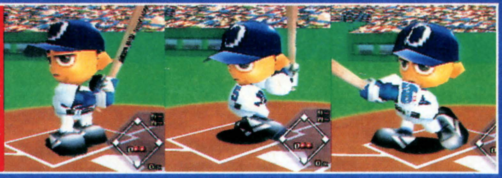


イラスト／カリジュン

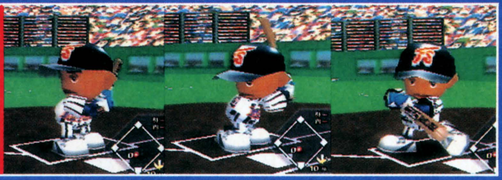
▶各選手のフォームをリアルに再現

バッターの“顔”ともいえるバッティングフォームも正確に再現。イチローの振り子打法や大豊の一本足打法など、個性的なフォームも完全に再現されている。このへんは開発者のこだわりが感じられる部分だ。


振り子打法


一本足打法


ノーマル


クラウチング



投げる、打つ、捕る そのすべてがダイナ

THE ULTIMATE BALL PARK IN N64

3Dスティックにより選手をリアルに操作可能。ゆえに、野球の大きな魅力である選手のダイナミックな動きを、プレイヤーみずからが演出できる。3Dスティックがくれた新たな楽しみ。

▶プレイヤー心理をくすぐる魅せる演出の数々

ゲームの歴史に登場した偉大なる野球ゲームの先輩たちは、ゲームそのものの完成度はもとより、そのすぐれた演出がプレイヤーの心を捕らえて離さなかった。3D野球ゲーム時代が到来した今、『キング』の演出は3Dという武器を駆使した素晴らしいものに仕上がっている。的確な場面で現れる演出の数々は、プレイヤーの心理をくすぐり、そしておおいに魅せてくれるのだ。



⬆勢いよくフェンスに激突すると、野手は倒れ込んでしまい、しばらく動けなくなってしまう。

⬇ホームランは野球の華。というわけで演出も花火が飛んでド派手です。下からのアングルが斬新。



▶打撃から守備画面へ なめらかな視点切り替え

従来の野球ゲームでは、打撃画面から守備画面へは必ず画面切り替えがあった。しかし『キング』では、右の連続写真のように、打撃画面からそのまま守備画面に移行する。これも3Dならではの要素といえる。画面切り替えにより守備側が打球を見失うことがなくなる、というメリットもある。



超空間ナイター プロ野球キング

ミック



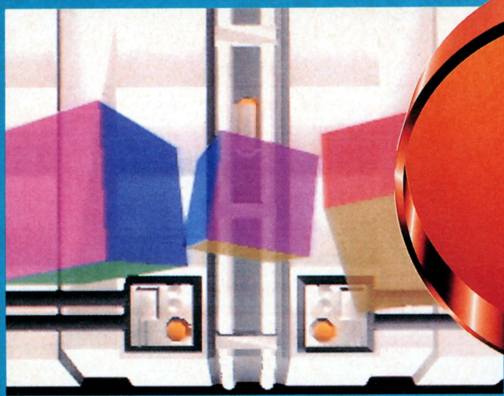


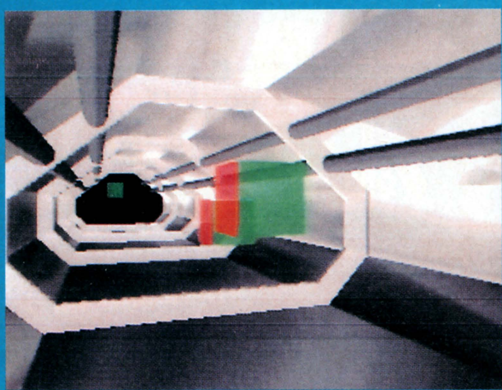
⬆試合を熱く盛り上げる実況がついている。パターンが豊富なので、あきることがないぞ。



⬇痛烈なライナーがピッチャーを直撃！　この後ピッチャーはしばらく起き上がれなくなってしまう。

We'll be back soon!!







Cu-On-Pa

クオンパ

新感覚PZG集中体験講座

N64初のPZGとして、PZGファンの期待はいやがうえにも高まる『Cu-On-Pa』。今回は新たに判明した新事実を紹介するとともに、このゲームのシステムを総点検するぞ。新時代のPZGの魅力を4ページでいち早く味わってくれ！

N64	Cu−On−Pa（クオンパ）	発売日未定
	●T&Eソフト●PZG●32M Ⓒ	¥9,800（予価）

宇宙空間にトリップ！



オープニングデモでN64の威力をみせつける

宇宙に浮いた3つのキューブが、サイバーな空間を高速で疾走する。まるで感情があるかのごとく、互いのキューブが回転し引かれあうようにして左右に動きまわる動作は、流れる水のようになめらかだ。フルポリゴンで処理されたこれら一連の動きは、N64初期の作品とは思えないできばえで、このハードの可能性を感じさせてくれる。

64BITパワーを相手に

3Dスティックを右へ…左へ…回転させる！

3Dに展開するステージ空間

6面体のキューブをクォータービューの画面で見ると、反対側の面が写らない。純粋な思考勝負のパズルモードでは、キューブの面すべてを見ながら考えたいのにね。そこで登場するのが3Dスティック！　これを左右に倒すと、画面は回転しながらズームアップするのだ。シンプルながらも効果的な使い方といえるぞ。



細部まで美しいステージ背景

プレイするレベルによって変化するビジュアルも、微妙な光の加減や影のゆらぎまで美しく描き込まれている。レンダリング処理という技法を取り入れた、まさに最先端のCGといえる、素晴らしいものばかりなのだ。背景だけでなく、画面切り替えやゲーム中の画面エフェクトも洗練されていて、すみずみまでN64パワーが行き渡っている感じだ。



コントローラパックにデータを記録可能

以前に紹介したように、ステージクリアとパズルモードは、各100面というボリュームの多さ。このＰＺＧをより楽しむためには、コントローラパックが必要だ。これがあれば、途中でやめたステージから、いつでもプレイを再開できるぞ。スコアもエリアごとの記録を詳細に保存可能で、自分の実力がひと目でわかるようになっているのだ。



←最大4つまでセーブ可能なので、友だちや家族と競い合おう。

キミの頭脳をフル回転

ゲームモード総チェック

『Cu-On-Pa』は、キューブを動かしてクリア、カラー、サンダーという3種類のパネルを消していくという簡単ルールながら、じつに4種類もの遊び方が用意されている。その内容も、ノルマクリア型の「ステージクリア」、エンドレスに楽しむ「1Pサバイバル」、最大4人で対戦可能な「VSサバイバル」、そして頭脳勝負の「パズル」と、どんなタイプのプレイヤーでも満足できるバラエティぶりだ。ひととおり遊んでみれば、きっとお気に入りのゲームモードが見つかるはずだぞ。

STAGE CLEAR

時間内に決められた数のクリアパネルを消すルールで、全100面をプレイ。このモードではカラーパネルを消すと、それがあった場所にはサンダーパネルが新たに発生する。これはキューブを乗せても消えないかわりに、クリアパネルを取ると同色のサンダーパネルが爆発。周囲のパネルを巻き込み、さらなる大爆発を引き起こす！

ハデに連鎖を決めようぜ！





⬅サンダーパネルを導火線に、連鎖の大爆発！ 得点も大きいぞ

マップ構成も楽しいぞ

全100面というだけあって、マップ構成も単純なものから思考を要求されるもの、ユニークなものまでと多彩な取り揃え。量だけでなく質も充実しているんだね。



⬅画面はしのサンダーパネルを着火させるといった工夫が必要になる



➡こちらは音符型マップ。見ためはおもしろいけど、狭くて移動は大変。

SURVIVAL

じっくりやり込みたい人は、この「サバイバルモード」の1Pで、エンドレスに楽しもう。そして腕を磨いたら、今度はVSで友だちと対戦だ！　このモードではサンダーパネルが登場しないかわり、同じ色のカラーパネルを消し続けたあとで同色のクリアパネルを消す、「タメ消し」というテクニックが要求されるのだ。

1P ひとりでじっくり

ライフゲージがなくなるまで、ひたすらプレイするのがこのモード。減っていくライフはクリアパネルを消すと回復し、タメ消しをすると回復量が多くなる。また、クリアパネルを消すことで難易度も上がり、ライフの減りが速くなっていくぞ。



⬅黄色のメーターがライフゲージ、その下がタメている色を表示するカラーパワーゲージだ。



➡できるだけ同じ色のカラーパネルを取ったあとでクリアパネルを取るのが、高得点のコツ。

VS 最大4人までOK

2人以上で対戦するためのモード。1Pと違い、クリアパネルを取ると、回復と同時に相手のライフを減らせるぞ。タメ消しをすれば大ダメージを与えられるけど、タメている色と同じクリアパネルを敵に消されると、タメが解除されるので注意！

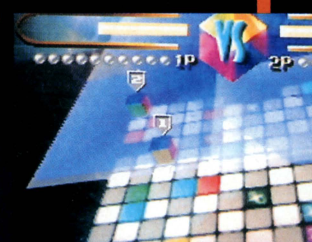


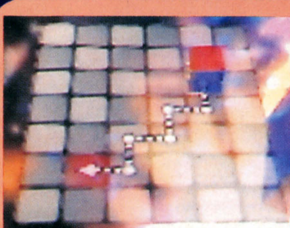
⬆相手のタメている色にも気を配ろうね

タメのかけひきが熱い！

タメ消しをすれば、その効果は絶大。だけど相手にジャマされ、時間のムダで終わる危険も大きい。どこで仕掛けるか？







新たな動作パターン「稲妻切り」

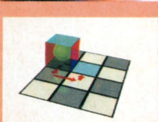
今までに紹介した5つの動作パターンに加え、新たに判明したのがこの型だ。タテヨコそれぞれ3マス離れた位置にある同色のパネルは、この方法でジグザグにキューブを移動させると消せるってわけ。

CHECK POINT 複数の動作を使って移動

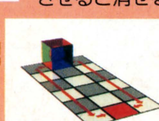
これらの動作パターンをうまく組み合わせれば、どんな位置にあるパネルも消せるようになる。たとえば写真の位置にある同色のパネルは、一度ロングコの字でパネルに隣接してからコの字返しで消せばOKだ。

パターンを覚えよう！

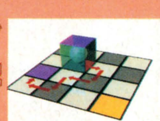




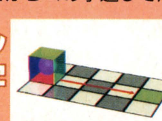
コの字返し



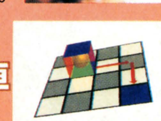
ロングコの字返し



ダブルコの字返し



地獄車



クの字落とし

PUZZLE

パズルモードでは、決められた移動回数ですべてのクリアパネルを消すというルールで、全100面をプレイする。時間制限やライフはなく、失敗しても何度でもやり直せるので、「ＰＺＧは好きだけどＡ・ＰＺＧは苦手」という人でも楽しめる。クリアパネルを消すだけという簡単な内容なのに、キューブの転がりを数手先まで見極める必要があるなど、かなり頭を悩ませるぞ。

難問奇問続々登場



1-9

⬆パネルを連続で消せるよう、キューブの位置を入れ替えるのだ。

先を読んだ戦略が必要

左上の青いゲージが残り移動回数。これがゼロになったとき、全部のパネルを消せるように移動すべし。１歩分だけなら戻ることも可能だぞ。





2-10

⬆こんなせまいマップでキューブをどう動かす？



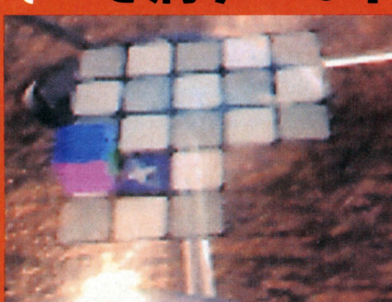
3-10

⬆これだけパネルがあると全部消すだけでも大変。

発売前に少しだけ挑戦！
Cu-On-Pa模擬テスト

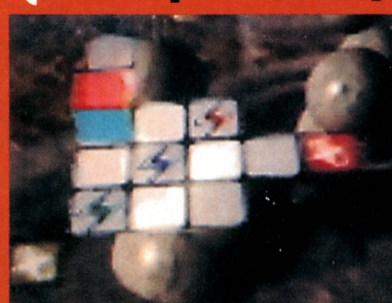
いままでの紹介をもとに、キミもこのゲームにチャレンジ！　これから４問の問題を出すので、どうやったらクリアできるかを考えてみよう。よく読めば答えは必ずわかるはずだぞ。

Q1 右隣のパネルを消すには？



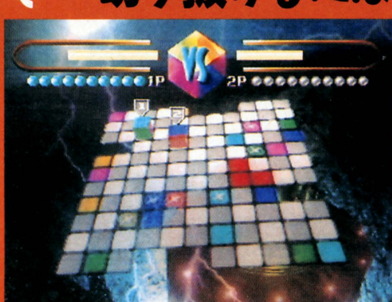
⬅６種類の移動パターンを覚えていれば、答えはカンタンでしょ?

Q2 移動不可のパネルは…？



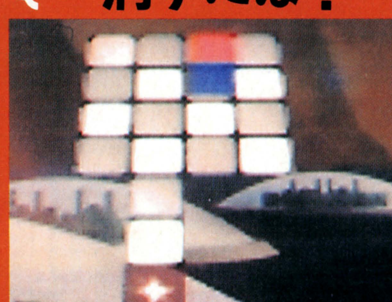
⬅自分で消せないパネルをどうするのか？　あるパネルの力を借りよう。

Q3 このピンチを切り抜けるには？



⬅敵が青いパネルでタメ消しを狙っている！　相手の攻撃を無効にしよう。

Q4 赤いパネルを消すには？



⬅２つの移動パターンを組み合わせればイイのだ。さてどれを使う？

正解と解説

A1 基本はコの字返し

✚上、右、下。または✚下、右、上と移動。「コの字返し」を使って移動すればよいのだ。基礎となる移動パターンなので、必ず覚えておこう。

A2 誘爆を利用しよう

赤いクリアパネルを消し、サンダーパネルを爆発させる。すると、サンダーパネルが青→緑色と誘爆し、最後にクリアパネルを爆風に巻き込む。

A3 敵の攻撃を阻止

敵より先に青いクリアパネルを消す。これで敵のカラーパワーカウンターはゼロに戻るのだ。敵が大きなタメ消しを狙っているのを見逃すな！

A4 消し方を組み合わせる

(例)✚上、左、下、左、下、右、下、下、下、下。まずはダブルコの字返しでパネルの４マス上に移動し、あとは地獄車でパネルを消せばイイ。



今年の夏のビッグヒット映画「ミッション・インポッシブル」がN64に登場！　ゲームの舞台となる建物はもちろん、キャラクターやアイテムまで、すべてがポリゴンで表現されているN64初の３Ｄアクションアクション AVGだ。スリルいっぱいのスパイ活劇が、とうとうキミのものとなる！

MISSION:IMPOSSIBLE
ついに日本発売決定!!

N64	ミッション・インポッシブル	来春発売予定
	●パック・イン・ビデオ●AVG●容量未定	価格未定

敵地に侵入し10のミッションを次々にクリアしていくのだ！

第１のミッションは、プラハの大使館に忍び込み極秘情報の「NOCリスト」を奪い返すという、映画と同じ設定のミッション。それ以外にも、ゲームオリジナルも含め、全部で10ものミッションが用意されている。そのすべてを無事にクリアすることが、キミに与えられた使命だ。全10ミッションの中には、映画で見せ場になっていた高速列車上のバトルや、CIA本部への侵入などもあって、バラエティ豊かな展開が楽しめるようになっている。また、ミッションをひとつクリアするたびに、物語のナゾが少しずつ解き明かされていくような仕掛けがされていて、探偵小説を読むようなスリル感も味わえるのだ。さて、キミはどんな結末を迎えるのか……!?





⬆目の前に敵兵士が！　こんなスリルあふれるシーンがいっぱいなのだ。⬅爆発に巻き込まれる敵兵士。アイテムをうまく使ってクリアしよう。

ＡＩキャラに対する接し方でストーリーは何通りにも変化する

MULTISTORY

このゲームには、映画でおなじみの人物をはじめ、数多くのAIキャラたちが登場する。プレイヤーがこのキャラクターたちに対してどういう行動をとるかで、AIキャラたちの行動が変わり、その後のシナリオ展開が大きく左右されるのだ。ストーリーは無数に変化していくので、人それぞれ違ったストーリーを楽しむことができるぞ。方法を変えて何度もプレイして、すべての結末を見たくなる！　そんな魅力的なAVGなのだ。

※掲載している写真には、本誌が独自に米国オーシャン社より入手した写真が含まれています。

敵建造物内部に潜入し くまなく調査せよ！

ゲームの舞台は、すべてがポリゴンでリアルに表現されている。さらにこのゲームでは「フローティングカメラ」というシステムを採用。コントローラの操作によって、カメラの位置を自由に切り替えることができるのだ。曲がり角の先にいる敵を発見したり、物陰になっているところを調べるといった、3Dアドベンチャーならではの、臨場感のあるスリルが楽しめるぞ。



⬆最初のミッションは、この大使館のホールから始まる。



⬆山の上に向かって延びるケーブルカー。どんなシーンが展開されるのか？

⬇大きな会議室。重要人物が集まるのか!?

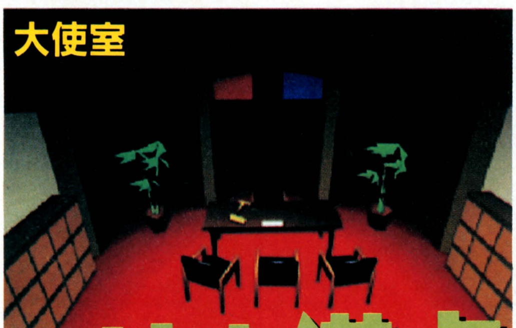




⬆狭い部屋に机が1つ。盗聴でもするのだろうか？



⬆ケーブルカーを動かすための動力室。ケーブルを動かすための巨大なモーターがあるぞ。



⬅ここはプラハにある大使館の中のようだ。ここでキミを待つものは？



敵に発見されて銃撃戦になることも!!

敵がいる建造物の中には、当然見張りの兵士などがいる。これらの敵に発見されると、やはり銃撃戦（あるいは格闘戦）になってしまう。こうしたアクション場面では、自動的にカメラが変わって操作しやすい視点になり、3Dアクションゲームのような感覚で遊ぶことができるのだ。安全にゲームを進めるなら敵に発見されないことが一番だけど、展開しだいでは敵との戦闘が避けられないことにもなる。反射神経も要求されるゲームなのである。


⬆画面が切り替わってシューティング画面に。敵との銃撃戦が繰り広げられる。



⬅⬆映画にはなかったこんな舞台も用意されている。いろんなスリルが味わえそうだ。

スリル満点の サスペンス アドベンチャー

⬇映画「ミッション・インポッシブル」は全国東宝洋画系で10月まで上映中!! 見てない人は今すぐGO！



Wild Mission 1

自分の腕に合う戦闘ヘリを選択せよ

プレイヤーが操る戦闘ヘリは全部で８種類。それぞれに性能が異なり、戦い方も微妙に違っている。なかには懐かしいゼロ戦に似たフォルムを持つものも用意されており、戦闘機ファンの欲求も十分に満たすものとなっているぞ。はじめのうちは扱いやすい機種で操作性をつかみ、慣れてきたら、作戦内容や地形に合わせた機種を選び、敵を壊滅に追い込んでいこう。



⬆格納庫にズラリと並んだ戦闘ヘリは、どれも機能バツグン！

➡山の向こうから、突如現れた敵機！　一瞬も油断できない緊迫感は、ＳＴＧならでは。



⬇地上へ向けての攻撃だけでなく、ドハデな空中戦も堪能できるぞ。





⬅どこかベトナムを思わせる地形は、河や山など起伏に富んだ作りだ。

手に汗握るドッグファイトが展開!!

響きわたる爆音、紅蓮の炎
あたりにたちこめる火薬のにおい……
N64が緊迫の戦場に
変貌を遂げる日は近い！

ワイルド WILD CHOPPERS チョッパーズ

ただミサイルを撃ちまくるだけのありきたりのＳＴＧとは違い、緻密な戦略をも要求される作戦遂行型ＳＴＧ『ワイルド チョッパーズ』。与えられた作戦を無事遂行し、敵を壊滅に追い込むための超重要４大ポイントを大紹介!!

N64	ワイルド チョッパーズ	秋発売予定
	●セタ●ＳＴＧ●64M Ⓒ	価格未定

N64究極のアルゴリズムが生み出す『思考』する戦場!!



⬅画面中央に見える敵のレーダー基地に狙いを定めて、ショット！

報道ヘリが映し出す迫力の映像！





⬆➡上空を旋回する報道ヘリが戦闘状況を録画、作戦終了後に、迫力の映像が楽しめる。

Wild Mission 2

与えられた作戦を迅速(じんそく)に遂行せよ

敵レーダーの施設の破壊や民間人捕虜救助など、作戦内容は多彩だ。このとき、破壊されずに残った敵や弾薬、燃料は次のミッションに持ち越されるため、敵の戦力はできるだけ叩いておくことが重要だ。



⬆地上の装甲車や戦車も、できるだけ破壊しておこう。



⬇時間や弾数の制限があるので、効率のよい攻撃を心がけることが大切。

Wild Mission 3

敵の行動に十分注意せよ

このゲームで特筆すべきことは、自軍も敵軍も意思をもって行動しているということ。プレイヤーが攻撃を始めると、敵も素早く迎撃態勢を整えていくのだ。敵地にどう侵攻するか、進み方しだいで、敵の策略を早めに阻止できたり、手遅れになったりするなど、COM相手に頭脳戦の要素も楽しむことができるのだ。



⬆兵士も逃げ回ったり、負傷兵を助けたりと、人間らしい行動を見せる。



Wild Mission 4

戦闘ヘリの操作は3Dスティックと十字キーをダブルで使用

戦闘ヘリを操るには左手の十字キーで機体の前後左右の動きをコントロールし、右手のスティックで機体の上下左右の傾きを決め、砲撃の照準をつける。ショットは、Zトリガーで行うぞ。



⬆N64初のレフトポジション。スティックの微妙な動きはSTGにピッタリだ。

スリルいっぱいの3Dステージを走れ!!

これがゲーム画面だ!



宇宙を意識したキャラ設定

ついに明らかになった主人公キャラの勇姿。クリクリ頭にパステル調カラーのボディが、どことなく未来の宇宙服を連想させる。このユーモラスなキャラクターが、ポリゴンで構築された３Ｄのステージを走る！　駆ける！　跳び回る!!　のだ。

正式タイトル決定!

自分の舌をムチのように操り、３Ｄのステージで大暴れ！
新感覚のＡＣＴが、『カメレオン・ツイスト』というタイトルに正式決定！
だんだんと完成に近づいているこのゲームの基本アクション部分を紹介するぞ！

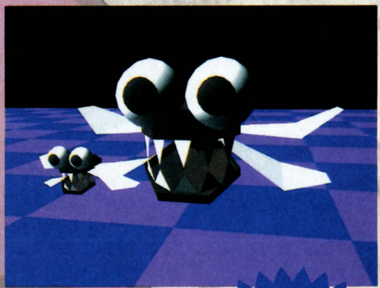
ついに見えてきたN64の秘密兵器!

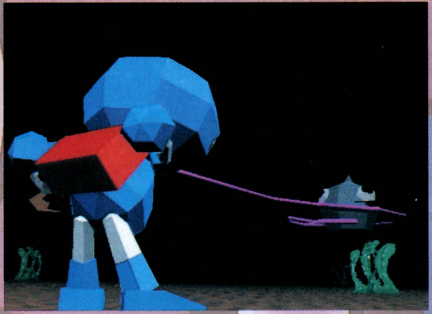
カメレオン



Character コミカルキャラが行く手をはばむ

ユニークなアクションがウリのゲームだけど、出てくるキャラクターもコミカルでユニークなのだ。たとえば、大きなアゴに目玉と羽がくっついただけの、こんな奇妙な生物も登場するぞ。

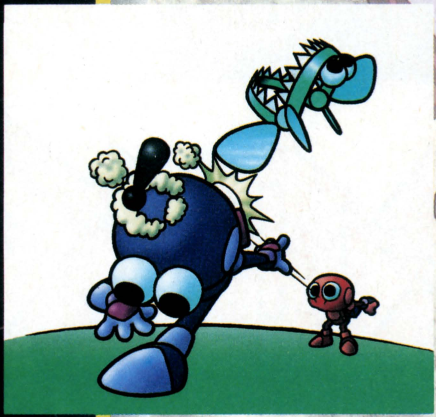




これは何？

⬆虫？　それともハ虫類？　でっかいあごと鋭い牙は、かみつかれたら痛そうだ。

⬅水中のステージで戦う主人公。魚のザコ敵も、こんなにユニークだ。

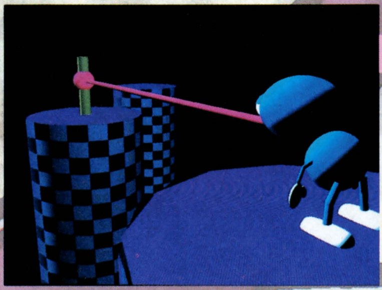


⬅絡めた敵を相手にぶつける。こんな技もＯＫか？

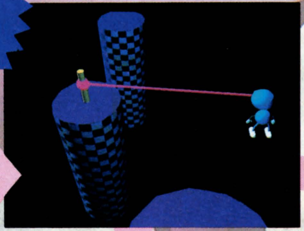
Action コツは舌使いにアリ!!

こうやって移動だ！

ムチのように敵を絡めたりする、主人公の長～い舌。武器として使う以外にも、移動手段としての用途があった!!　長く伸びる舌を杭などに絡めて、縮むときの力や遠心力を利用して移動するのだ。このテクニックを使えば、ガケなどで阻まれたコースや道の途切れた場所にもたどり着けるぞ。まさに「舌使い」が決め手のＡＣＴだ。



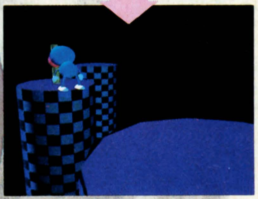
⬆狭い足場を渡って、向こう側に行こう。まず向こうに見える杭に、自分の舌を絡ませるベシ。



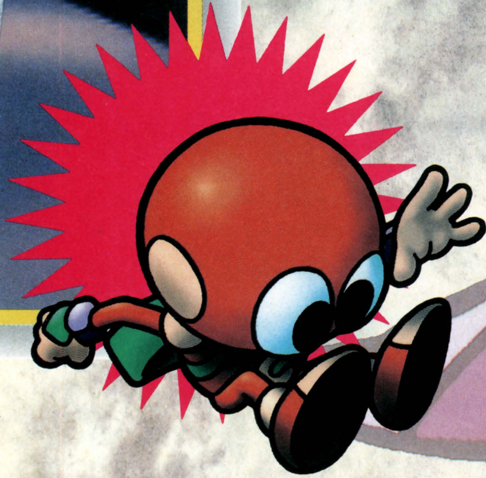
⬆杭を軸にグルリと回転。遠心力を利用して、空中を「舞う」のだ。



⬆着地。このテクニックを使えば、離れている場所にも行ける。



⬆舌を縮めれば、その杭の立っているポイントにも移動できる。

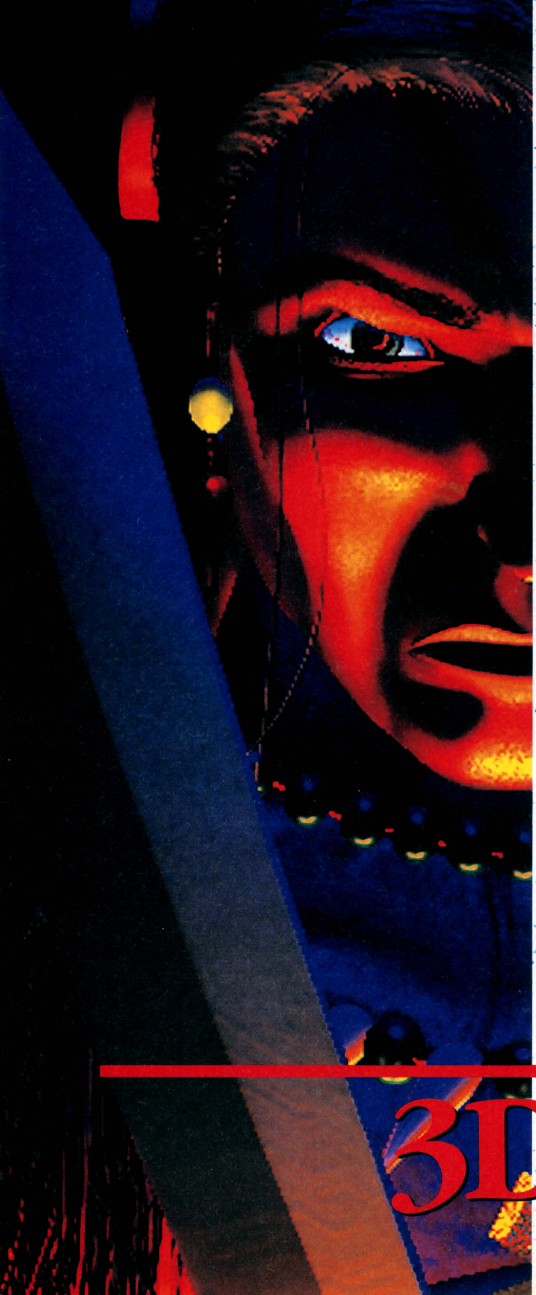


N64	カメレオン・ツイスト	発売日未定
	●日本システムサプライ●ＡＣＴ●容量未定	価格未定

・ツイスト

迫り来る未知なる敵！恐怖の

フルポリゴンの驚異的な世界、流れるような高速グラフィック。そして3Dスティックが、今まで体験できなかった操作感覚を生み出す。N64の機能をもってしか実現できなかっといえる、3DACT『TUROK』。今回は、いちばん気になるアクション&シューティング部分の操作方法を、アクレイムジャパンの今野氏に直接聞いてみることにした。



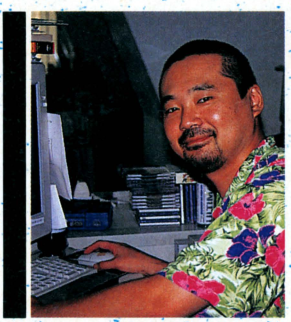
ここはひとつの空間の中にいくつもの時代が混在する“時”が狂った世界「LOST LAND」。悪の帝王・CAMPAIGNER（キャンペイナー）が、バイオザウルスやサイボーグたちを操ってあらゆるものを破壊し、今まさにこの世界の支配者になろうとしていた。この危機的状況に、「LOST LAND」を救うべく1人の若者、テュロックが立ち上がった。さまざまな武器を身にまとい、テュロックが動き出す…。

使える武器は、なんと十数種類。敵を蹴散らし、3Dスティックを使ったアクションを駆使して、広大な「LOST LAND」を探索するのだ。自由度が高いぶん、プレイヤーが生き残るためには知恵と経験も必要になってくる。命を賭けたサバイバルゲームが、N64で始まろうとしている…。



⬅敵はいつ襲ってくるのか予想がつかない。この恐怖感は3Dならでは。

TUROK
DINOSAUR HUNTER



アクレイムジャパン
開発部
企画開発課
課長
今野文樹氏

ベストの操作性を追求する

360度に広がる視界、襲いかかる敵とのリアルタイムバトル。美しく、迫力のあるグラフィックは見てのとおり。そして、このゲームで最後に重要になってくるのは、いかに違和感なく快適にフィールドを動き、戦えるかという操作性にかかっているのかもしれない。今野氏の話では、操作方法は練りに練り込まれ決定したというが…。

――気になるのは、3Dスティックの使い方ですが。

3Dスティックを使い、360度を狙う！　向く！　見る！　つまり3Dスティックで方向を決め、Cボタンの上下で前後に移動、左右で横移動するんだ。まさに『テュロック』の世界で自由自在に動き回っているというのが体感できるはずっス。

――他にはどんな動きができるんでしょう？

いろいろできるっス。ジャンプ、走る、泳ぐ、といっ

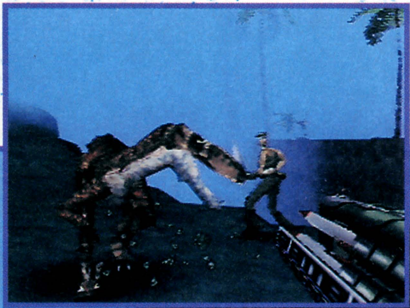


3Dスティックと Zトリガーが プレイヤーたちに 与えられた 最初の武器だ！

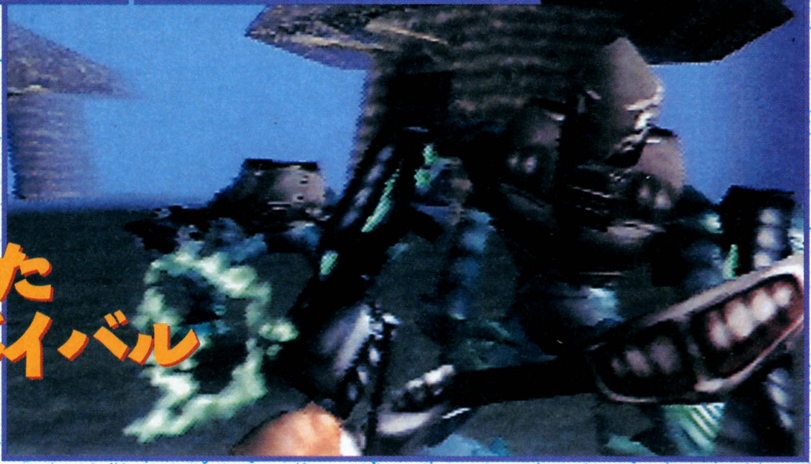
3Dスティックならではの

パラレルワールドを生き残れ！





⬅攻撃をするのか、逃げるのか。N64のＣＰＵパワーは、敵の思考パターンや速度にもダイレクトに反映。パターン化されていない動きは、戦いに緊張感をもたらす。



⬆さまざまな武器を手に入れ、敵を倒していく。武器はそれぞれ違った特性があり、状況に応じて使い分ける必要がある。

➡敵の行動を読む、武器を選択する、周りの地形を見る。戦闘時は、一瞬で判断すべき要素がたくさんある。迷いは禁物だ。

命を賭けた死のサバイバルゲーム

たフィーチャーが用意されていてね。キー操作については、まだ完全じゃないんだけどほぼ決まりかな。

──武器を使うには？

Ｚトリガーしかない。これは大決定！　引きガネを引いて、感覚的にバンバン撃てる。敵に狙いを定めて、追い詰めて「撃つべし！　撃つべし！　撃つべし！」って。



⬅実際にプレイしてみると、ホントに快適。リアルタイムでいろんなことができるのもイイ。



➡Ｚトリガーで武器を使う。押しっぱなしだと連続で銃を撃てる。

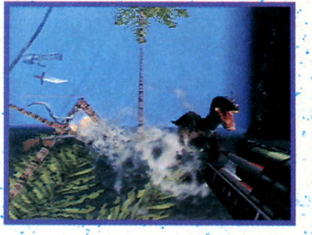
──今までの３Ｄゲームではできなかった動きができるようになったのはスゴイですね。

そうなんっスよ。N64のコントローラのおかげかな。8月の「東京ゲームショウ'96」で、来ていた人たちにプレイしてもらったんだ。そしたら、みんながこの操作方法でＯＫって言ってくれたんで最高にうれしかったっス。細かい部分での変更はあるけど、基本的にはこんな感じのキー操作でいくと思うよ。

──最後に『テュロック』はどんなゲームになりますか？

密閉された空間から、広がりある空間でのサバイバル。今までどこにもなかったような、まったく新しいゲームを体感してほしい！

インタラクティブ・サバイバルシューティングここに登場。「アクレイム、ヤルじゃん」って言ってもらえたら、すっごくうれしいっス。



N64	テュロック	冬発売予定
	●アクレイムジャパン●ＡＣＴ●容量未定	価格未定

インタラクティブ・シューティング





11月22日～24日

第8回初心会ソフト展示会（ファミコンスペースワールド'96）に出展予定のサードパーティ28社に大アンケートを敢行!

サードパーティ28社はN64ソフトを何本出す!?

N64タイトルについてはビデオ上映での公開も可能になった今年の初心会。N64タイトル目白押しの予感がするこの展示会に各サードパーティは何を出すのか！ そこで聞いた、初心会にN64タイトル何本出しますか？

会社	担当	本数	コメント
●アクレイムジャパン	マーケティング部 黒崎氏	1	本です。『テュロック』を出す予定です。
●アスキー	ET企画部 須田氏	0	本です。SFCは数タイトル出展する予定です。
●アスミック	ソフトウェア事業部 岩浪氏	1	タイトルの予定です。11月ごろに発表できると思います。
●アテナ	広報室 室長 百瀬氏	1	本です。タイトル名はまだ未定ですが、10月頭ごろに雑誌展開をと考えています。
●イマジニア	営業企画部 桜井氏	数	作品を出す予定です。現在3本のタイトルが発表されているイマジニア。これらすべてが出展される可能性が大。
●エニックス	営業部 斎藤氏	？	本です。まだ決定していません。近々発表できると思います。なにか隠し玉があるかも。
●エポック社	ソフトウェア事業部 井上氏	1	本です。『ドラえもん（仮）』がほぼ決定。
●エレクトロニック・アーツ・ビクター	マーケティング部 平井氏	1	本です。『Jリーグ LIVE 64』を出す予定です。
●カプコン	マーケッターグループ宣伝チーム 草野氏	0	本です。SFC『ピノキオ』等を予定。
●カルチャーブレーン	専務代表取締役 遠藤氏	0	本です。SFC『忍たま乱太郎3』を出展します。
●ケムコ	ファミリーソフト事業部 平下氏	2	本です。『ブレード アンド バレル』ともう1本を考えています。でもまだ未定です。
●光栄	SP本部 高津氏	ま	だわかりません。N64参入表明した光栄だが、具体的タイトルの発表があるかも。
●ココナッツジャパンエンターテイメント	営業部 砂岡氏	0	本です。N64タイトルは発表しません。
●コナミ	広報 柘植氏	4	本です。何らかの形でそれぞれ発表できると思います。いきなり4本出展するコナミには期待できそう。

※赤字がメーカーコメントです。

第8回初心会ソフト展示会に
サードパーティが出展するN64ソフトは24本の見込み プラスα（8月末現在）

会社	部署・担当者	本数	コメント
●コンパイル	販売促進部 川島氏	0	本です。GB『ぷよぷよ通』を出す予定です。
●サミー工業	マーケティング課 竹中氏	0	本です。SFCはあるのですが、N64はまだ見えません。
●J・ウイング	広報担当 山崎氏	0	本です。
●セタ	広報課 石山氏	3	本は確実。プラス数本の予定です。セタのN64タイトルにも期待できそう。
●ティーアンドイーソフト	営業部 吉川氏	1	本です。PZG『クオンパ』で決まりか？
●トミー	テレビゲーム事業課 伊藤氏	未	定です。
●日本システムサプライ	専務取締役 長田氏	2	本です。『カメレオン・ツイスト』と名称未決定のもう1本を出展する予定です。
●パック・イン・ビデオ	プロデューサー 和田氏	1	タイトルの予定です。『ミッション・インポッシブル』が出展されそう。
●ハドソン	仲縁 中山氏	未	定です。すでに発表したタイトルについては出展する形でいこうと思っています。
●バンダイ	広報課 河阪氏	0	本です。N64は年末から展開を考えています。
●バンプレスト	広報宣伝課 人見氏	1	タイトルを予定しています。
●ビデオシステム	広報課 前田氏	2	タイトルを予定しています。ひとつは麻雀ゲーム、もうひとつはシューティングです。
●ヒューマン	市場開発部 熊谷氏	2	タイトルを予定してます。『ヒューマングランプリin Formula1～』ほか1本を出展。
●ボトムアップ	マルチメディア事業部 名鏡氏	1	本です。まだ公表できませんが、初心会のちょっと前くらいに雑誌展開を考えています。

120枚のパワースターを取ると異変が起きた!!



パワースターを120枚集めるとあんなコトやこんなコトが！ さらに隠しキャラのヨッシーも登場！ そして、『マリオ64』の疑問や謎を大特集だ。

キノコ城のひみつ

パワースター｜120枚獲得後のいろんな不思議と謎を追ってみた

SUPER MARIO 64 スーパーマリオ®



⬆パワースター120枚集めると起こる現象のひとつ。３段ジャンプをしてるときにピカピカ光るのだ。これは一体なんだろうね。

N64	スーパーマリオ64	発売中
	●任天堂●ACT●64M Ⓑ	￥9,800



もうパワースター120枚全部集めたかな？ 120枚集めるといろんなコトが起こるのだ。今回はそれらを大紹介するぞ！

後を追って滝の中に飛び込んだ人も多いはず！

ヨッシーの行方の謎 謎1

大砲を使ってキノコ城の上へ

お城の屋根に上れそうなので、さっそく大砲を使って行ってみると…。なんと、ヨッシーがいるぞ。そして、ヨッシーに話しかけると、マリオの残りを100にしてくれる。



⬆大砲の照準はこのあたり。ねらいを定めたらさっそく発射。



⬅ん！ あの緑色の変な生き物はどっかで見覚えが……。



➡やっぱり、ヨッシーだったぞ。背中に乗りたいよ〜。

ヨッシーだ！



⬆なんと！ スタッフからの好意でマリオの残り人数が100になるぞ。

勝機が100になる

その後ヨッシーはどこに行く



⬅そして、ヨッシーとの会話が終わると……。



➡ああっ！ ヨッシーどこへっ！



➡滝に突っ込んで行くかのように消えてしまったヨッシー。もう2度と現れないのだ。

キノコ城の外にあった大砲の入口が開いている！

パワースターを120枚集めたら、キノコ城の外に出てみよう。外に出たら池の近くの大砲の入口に行ってみると、なんと！ 金網がとれて大砲が使えるようになっているのだ。



⬅パワースターを120枚集める前は、金網のふたがしてあって、大砲は使えないのだ。



➡ほら、このとおり。もう、これで使いほうだいです。いろんなトコロに飛んでみよう。

深まる謎1 1UPが3つ、コレが意味するものは

キノコ城の上に1UPキノコが3つあるんだけど、これって意外と意味ないよね。だって、ヨッシーが残りを100にしてくれるだもん。もしかしたら何か違う意味があるのかも……。う〜ん。



⬆これです。壁沿いに3つポツンとある。どんな意味があるんだろうか……。

もうひとつの謎 「ワープゾーン」全公開

コース1 ボムへいのせんじょう

ワープゾーンを使ってノコノコレースに勝つ！

ここのワープゾーンは橋の先のお花畑から大砲近くのお花畑。鉄球の出てくる穴。これでノコノコレースは楽勝だね。





ワープ





ワープ



コース2 バッタンキングのとりで

ワープゾーンで安全に進もう！

このコースは、緑ブロックの近くからポールの近くまでがワープポイントだ。コレを使えば回転板などを通らなくいいので便利だぞ。





ワープ





ヨッシーと話した後、3段ジャンプをするとピカピカ光るよね。コレ、実はちゃんとした効果があるのだ。この光る3段ジャンプをすると、どんな高いところから落ちても平気だし、敵に当たっても平気なのだ。つまり、無敵状態だね。

はみ出し情報

とりあえず城のテッペンに行きたいのが人情！ でも…

キノコ城の頂上へ…そして奈落の底の謎 謎2



キノコ城の屋根の上にある赤ブロックって、何に使うのかちょっと気になるよね。そんな疑問をバッチリ解消します。

Bコース 頂上から落ちると変なトコロに…

お城の頂上へ登る途中、マリオがとある空間に落ちてしまう技（？）を発見したので紹介するぞ。やり方はとても簡単。イラストのⒷの壁を登って行こうとすると、マリオが奈落の底に落ちてしまうのだ。



⬆この壁にむかってジャンプキックすると……。

落ちるううう



⬆なぜか、こんなトコロに落ちてしまいました。ここはどこ？



⬆お城の入口みたい。近くにトビラがあるので入ってみましょう。



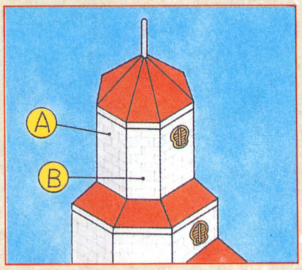
⬆うおおー！ 摩訶不思議。この部屋から出られないッス！



⬆実は、ココから出られるのだ。安心、安心。

Aコース はねマリオになって頂上をめざそう！

頂上に登るには、屋根から飛んで行くのはチト難しい。なので、ココは下の大砲から行くのがベストだぞ。まず、はねマリオになったら、いったん下に降りて大砲に入ろう。そして、照準をちゃんと合わせて発射！ うまくマリオを操作して頂上のすぐ下の屋根に乗ろう。普通はココから上は行けそうに見えないけど、実はイラストのⒶの壁だけが登れるのだ。そこから一気に頂上まで駆け上がろう。頂上からのながめは最高だぞ。





⬆赤ブロックを壊してはねマリオに。そして大砲のところにGO！

大砲でGO!



⬆落ちついて照準を合わせよう。写真の位置がグーだぞ。



⬆実は、ここの壁が登れるのだ。なかなか気づきにくいよね。



⬆キノコ城の周りが一望できます。とても気持ちいいっス。

いいながめっス

コース4 さむいさむいマウンテン

いっきにスタート地点に戻れる

スタート地点の近くから、マップのいちばん下までワープ。赤コインを集めるときや、チャンピオンレースを何度も挑戦するときなどに便利だよね。





ワープ



コース7 ファイアバブルランド

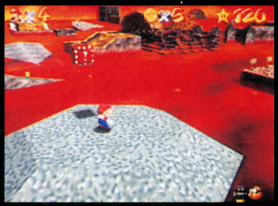
ワープゾーンを使ってはねマリオになろう！

ここのワープゾーンは、赤ブロックのある足場にワープする。はねマリオになれば火山の中にも入りやすいし、スター4もカンタンに取れるしね。





ワープ



はみ出し情報

まず、2コンを差したままゲームをクリアする。エンディングのデモになったら2コンの3Dスティックを動かしてみよう。なんと、エンディングデモの視点が変えられるのだ。ちなみにコントローラは電源を入れる前に差すようにね。



各コースも楽しいけど、いちばん謎めいてるのは城の外だった！

お城のミステリースポットに迫る 謎3



ココでは聞いてビックリ、見てビックリのキノコ城のミステリースポットの数々をドーンと大紹介！見ないとソンするぞ。

チョウの謎

マリオが３匹セットのチョウに触れると一定の確率で爆弾か１UPキノコに変わる。お城の外にいるチョウは、ある１か所しか１UPが出ないのだ。





⬆お城を見て、左側に出現する３匹だけ１UPに変わる。⬅でも、なかなか変わってくれないんですよ。

１UPキノコの出る木の謎

お城の中の15コースには１UPが出る木があるけど、お城の外にもあるのだ。知ってた？　あと、お堀の橋の下にあるコイン２枚を取ると１UPが出るぞ。このコインを取るのは難しいけどね。



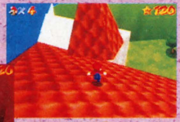
⬆滝の近くのこの木で逆立ちすると１UPが出る。



⬆このコインは横宙返りカベジャンプで取ろう。

通り抜けられる屋根の謎

キノコ城の屋根の上に行けるようになったら、うしろの２つの先のとがった塔のどちらかにぶつかってみよう。通り抜けてしまうのだ。



⬆あの塔に思い切って、ぶつかってみよう。



➡ほら、このように通り抜ける。

滝の前の空間の謎

キノコ城のお堀から滝にかけて柵があるけど、滝の前の柵が不自然に曲がって空間ができている。ヒップドロップとかしても何も出ないし……。



⬅とっても気になるんですけど……。

なぜか死ぬマリオの謎

キノコ城の右端（写真の位置）に立つと、なぜかマリオが死んでしまうのだ。それも帽子がなくなって。なぜ？　クッパのうらみ？



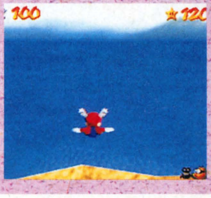
⬆これがなかなか難しいのだ。



⬆ほら、このとおり。何もしてないのに……。

行けない浅瀬の謎

高いところからじゃないと見えないけど、池の向こうに浅瀬があるのだ。しかし、行こうとしても絶対行けない。う〜ん、すごく行きたい。



⬅頑張れば行けそうなんだけどなー。

深まる謎2

お城の頂上から見下ろすと、そこには……

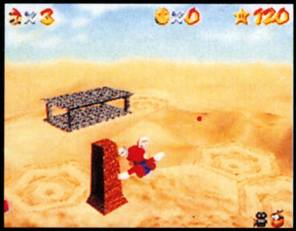
お城の頂上に登ることできるようになったら、頂上から地上を見てみよう。なんと道が「？」のマークを作っているではないか。なにか、深い意味が隠されているのかも。考え過ぎかな。



⬆ほら、ココから見ると、「？」マークに見えるでしょ。なにかのメッセージ!?

コース8 あっちっちさばく

オニマスクンの道を通らず大砲へ！



ここは２つワープゾーンがある。１つは赤ボムへいの近くのヤシの木から大砲へ。もう１つはピラミッドの中だ。



ワープ





ワープ



コース10 スノーマンズランド

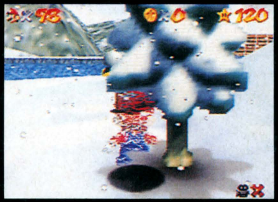
あんまり役にたたないっス（ガックシ）

このコースのワープゾーンはスタート地点からも遠いし、近道にもならなくてあんまりに役に立たない。帽子を増やすウラワザのためにあるような感じ。





ワープ





隠れスター15枚紹介。キノピオが３。ミップが２。とうめい、はね、メタルの各スイッチのコースの赤コインスターが３。ピーチの隠れスライダーが２。おさかなといっしょが１。にじかけるはねマリオが１。クッパステージの８枚赤コインで３。

はみ出し情報

番外編 ?

クイ、メタルマリオ、チャンピオンペンギン…謎はまだいっぱい

お城の中のいろんな謎に

コース1 コース13 ノコノコはどこへ行ったのか？

前号で紹介した、遠く離れてノコノコレースができるというワザを使うと、ノコノコがいなくなってしまう。やり方は、コース1のノコノコレースでまず、はねマリオになる。そして、ノコノコに話しかけられる寸前にノコノコの近くで3段ジャンプの3回めのジャンプをして空へ飛ぶ。あとは、大砲近くの木を目指して飛ぼう。木につかまり（木につかまっても会話にならない）大砲の方へジャンプ。着地するとノコノコとの会話に。レースが始まったら大砲へ入って、ゴールへ行くと速いタイムがたたき出せるぞ。このワザを使うと、橋やオリなどがが消えているので、スター6などカンタンに取れるようになっているのだ。ちなみにこのワザはコース13のノコノコリターンマッチでも使えるぞ。



⬅話しかけられる寸前にノコノコの近くで3段ジャンプの3回めのジャンプをしてそのまま空へ飛ぶ。



⬅そのまま大砲の近くの木を目指して飛んで行こう。これが難しい。何度も練習あるのみ。根性でGO！



⬅木につかまることができたら、できるだけ大砲の近くに行けるように体勢を整えよう。



⬅着地するとノコノコとの会話が始まる。そして、レースタート。あとは、大砲でゴールへGO！

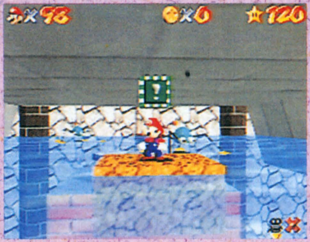


⬆どんなに待ってもノコノコは来ない。ああ、ノコノコはどこに。

ノコノコはどこ？

コース11 メタルマリオの謎

みずびたシティーのダウンタウンにある緑ブロック（メタル）。一体このブロックは何のタメにあるのか？　なくても全然困らないし、あってもうれしくないし。何かイイ使い方があるのかな……。



⬅この緑ブロックです。深い意味があるのかな。う～ん。

地下ダンジョン ウサギの"ミップ"の謎

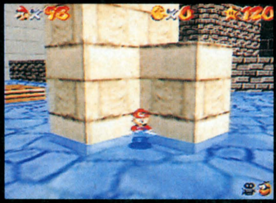
お城の地下ダンジョンに出てくるウサギの"ミップ"。コイツは捕まえるとパワースターをくれる（しかも2枚）。1回めはパワースターを15枚集めると出現する。2回めはパワースター50枚集めると出現。この"ミップ"とてもすばしっこくて、なかなか捕まえられなくてイライラしている人も多いハズ。コイツは決まった道を通るのでそのルート上にいてジワジワ追いつめるのが有効だぞ。

コース11 みずびたシティー

大砲のトコロへらっくらくー！

このコースは大砲へ行くのがとてもめんどくさいのでワープがすごく重宝するぞ。水位を低くしないとワープできないので注意。





ワープ



コース12 たかいたかいマウンテン

キノコから大砲のトコロへGO！

スタート地点から少し行ったところにキノコがたくさん生えている場所がある。そのうちの1つのキノコの上から、大砲へと続く道の前にワープする。





ワープ



訂正とお詫び スマンス！　10月号の『スーパーマリオ64』のデータ部分が間違ってました。コース5：コイン17枚→16枚、合計151枚。コース6：バサバサ11枚→12枚、合計139枚。コース15：コイン96枚→78枚、合計146枚。以上です。許してネ。

迫る





⬆ジワジワ追いつめよう。



⬆やった。捕まえたぞ！

コース4 チャンピオンペンギンが肥満になるの謎

パワースターを120枚集めて、コース4のスノースライダーのチャンピオンペンギンに会いに行ってみると……。しばらく会わない間に太ってしまったらしい。太ったせいで、幅寄せが激しくなっているぞ。しかも、スピードも前より速くなっているのだ。このデブペンギンに勝つのは、かなり難しいぞ。



⬆ちょっと会わない間にこんなに太るなんて……。



⬆太ったクセに強くなったッス。幅寄せが激しい。

コース13 クイの謎

クイの周りを回るとコインが5枚出るのだけれど、コース13の小島にあるクイ。実はここのクイだけ出ないことがある。それは、近くにいるジュゲムを倒して出たコインが小島に落ちるとクイからコインが出なくなるのだ。



⬆なにもしないと、このようにコインが5枚ちゃんと出るぞ。



⬅しかし、ここでジュゲムを倒してコインが小島に落ちると出ない。あら不思議。

コース14 チックタックロックの長針の謎

このコースは入るときの長針の位置によって仕掛けの動きが変わる。12だと停止、6だとランダム、9だと速く動く。ちなみに短針の位置はまったく関係ないぞ。



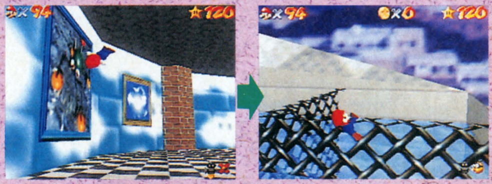
⬆取るスターによって針の位置を使いわけて、うまくスターを取ろう。



⬆赤コインは仕掛けを停止させると取りやすい。

コース11 みずびたシティーの謎

このコースは、絵に跳び込むときの高さによって、スタート時の水位が3段階に変わる。これをうまく利用してパワースターを取ろう。



⬆高い水位だと大砲を使わなくてもダウンタウンに行ける。



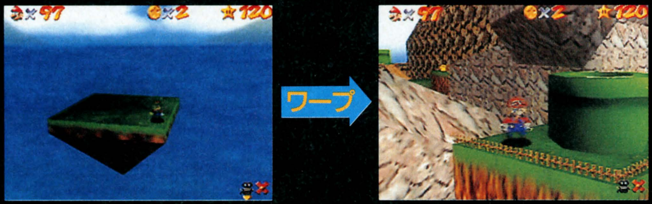
⬆低い位置で跳び込むとこの水位。うまく使い分けよう。

コース13 ちびでかアイランド

一方通行なので注意すべし

ここのワープゾーンはたまたまこの離れ小島に来てしまったとき以外は使えない。一方通行だし。コイン1枚があるのはワープを知らせるためなんだね。



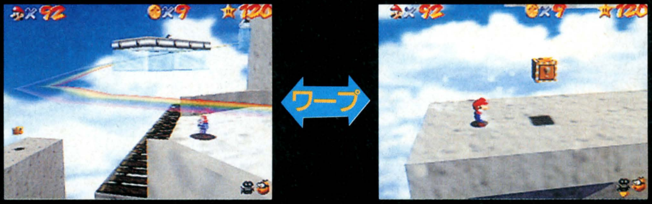


コース15 レインボークルーズ

じゅうたんから落ちたらこれで戻る！

てんくうのおやしきの近くでじゅうたんから落ちたら、このワープゾーンを使って戻ろう。タテ迷路の屋上に出ることができる。





INSIDE OF NINTENDO64

僕が知っている NINTENDO 64

ゲーム会社社長の独占告白手記

連載第6回



N64はメモリにも特徴がある？

今回はメモリについて話をすることにしよう。

コンピュータには——ソフトから読み込んだデータをＣＰＵとやり取りするための貯蔵庫——メモリが必ず載っている。

ところでそのメモリ、N64にはすごい性能のものが載っているんだ。このスペックを考えると、「N64はなんてコストパフォーマンスが高いマシンなんだ」と感心してしまう。一部のユーザーはN64の値下げを待っているらしいけど(笑)、僕から見ればN64はもうすでに、信じられないくらいに割安なマシンだと思う。

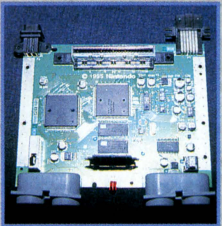
どうして割安だと思うのか？

メモリにはいろいろな速さのものがあるのは知っているよね。

①従来のゲーム機に使われてきた普通の速さのもの　②画像データなどを貯めておくやや高速なもの　③キャッシュRAMなどに使われる超高速なもの

以上の３種類が代表的なんだ。メモリは速くなるほど値段が高くなる傾向にあるので、ハードメーカーは苦心しながらこれらを組み合わせてマシンを作る。そうするのが普通だった。

たとえば「Windows95を快適に動かしたいが、本体の価格を上げたくない」場合、主要なメモリは①を使い、そこに小さいながらも③のメモリを載せたりする。最近のパソコンでよく見る「メインメモリ16M＋キャッシュメモリ256K」の構成には、そんなメーカーの工夫の跡が表われている。



⬅価格を抑えるために、パソコンでもできなかったメモリ全体の高速化を、N64では実現している。

ところでN64だけど、このマシンのメモリはなんと③の超高速メモリだけで全身をかためているんだ。いや、パソコンのキャッシュRAMよりもはるかに高速なメモリが、N64のメインメモリには贅沢に使われている。このメモリはコンピ

超高速メモリが64ビットCPUを生かす

ュータの世界では超高級品とされているものなんだ。

それは何というメモリ？

アメリカのRambus社が開発したので一般的には「ラムバスメモリ」と呼ばれている。

普通のメモリはONとOFFの信号を1回1回伝えていく。だがラムバスメモリは1回1回ではなく、250MHzの周波数の波形に同期して500Mバイトのデータを伝える――というまったく違った発想を持ったメモリなんだ。

話を簡単にするため、こんな場面を思い出してもらおうか。つまり今までのメモリはキャッチボールだった。それを高速にするということは速いボールを投げたり、捕球動作を速くしていくしかなかった。けどラムバスメモリは違う。そんなまどろっこしい作業ではなく、大胆な手法で高速化を目指したんだ。キャッチボールをする2人の間に電波(信号)を飛ばす。その電波にボール(データ)を乗せて情報をやり取りする……。

つまり子どもの遊びでいえば、キャッチボールの速度をトランシーバーの速度にしてしまったのが、ラムバスメモリなんだ。こう考えると画期的なメモリだというのがよくわかるでしょ。

メモリが速いと何ができるの？

メインメモリの高速化というのは、「こんなゲームができる」といった各論の問題じゃなく、すべてのゲームソフトの底上げに通じる。特にN64は他のマシンと違ってメモリを分散させなかった。他のマシンはコストを考えて「一点豪華主義」を採用した。たとえばメインメモリは普通の速さだけど、マッピングRAMだけは高速にするというようにね。

けどN64は「全部豪華主義」だから、すべてが速い。したがってマッピングRAMやワークRAMを個別に持つ必要はなく、メモリを1か所に集中させることができたんだ。こうするとプログラマーが今までは不可能だった技が使えることになるので、その効果は計り知れないね。



株式会社セタ社長
富士本 淳

N64のメモリはさらに大きくなる？

N64本体には「MEMORY EXPANSION（メモリエクスパンション）」がついている。あそこにはいずれ増設メモリがつくんだけど、そのメモリはグラフィックにも、データ処理にも、何にでも応用することができる。



⬅フタを開けると、「はがさないで…」表示が気になる。本体メモリ拡張部分。

今までのゲーム機の増設メモリは、CD-ROMから画像データを読み込んでそれを貯蔵する程度の役目しか果たさなかった。つまり、あくまでも補助タンクなんだな。けどN64の場合は、メモリが1か所に集中しているのでメインの貯蔵庫そのものを大きくすることができる。だからメモリを増設した際の効果も絶大で、いろんな用途に広がっていくんだろうね。

KEY POINT

- ●N64は超高速メモリをフルに使った贅沢(ぜいたく)なマシン。
- ●波形の信号にデータを乗せるラムバスメモリを採用。
- ●N64はメモリを1か所に集中。プログラマーの技術が生きると同時に、増設した際の効果も多彩。

N64の本体価格は、他機種のように下がる？

アメリカで9月末に発売になるN64の価格が、250ドルから199ドル95セントに変更になった。ここで気になるのは、日本でも安くなるのかということ。32ビットマシンは約1年半の間に2回も値下げされたということを考えるとありえそうだけど…。しかし、N64は他機種の値下げ後とほぼ同価格で発売されている。任天堂も「日本での値下げは、現在考えていません」（広報・本郷氏）という。もともとギリギリ低価格のN64。安くなったらうれしいけど、しばらく値下げはなさそうだ。





SS 値下げの推移 白サターンで、もと値の半額以下に。		PS 値下げの推移 1回目の値下げはS端子をカット。	
1994年11月	￥44,800で発売	1994年12月	￥39,800で発売
1995年6月	￥34,800に値下げ	1995年7月	￥29,800に値下げ
1996年3月	￥20,000に値下げ	1996年3月	￥24,800のファイティングボックス発売


ますますパワーアップ
実りの秋！新作3本連載開始！
月刊電撃コミック
ガオ！
11月号
9月27日発売
特別価格450円
野望達成！調子ブッこいてます!!
ぬかす
ぬかす
TVアニメ
10月3日スタート
テレビ東京
毎週木曜日25:15～25:45
う、うぅ～、ついにこの時が、やってきた。もうすぐテレビで動く俺たちに会えるゾッ！エルフ人気大ブレーク!!これじゃあ、まだまだ日本に帰れそうもないぜ!!
エルフを狩るモノたち
矢上 裕
なんとインターネットにも登場！
TVアニメの最新情報にアクセスできるぞ。
Amuse presents藝神集団
〈URL〉http://www.999.com/amuse
ラジオドラマますます快調！
「エアーズカプセル ガオ！」
TBSラジオ 毎週金曜24:00～24:30
ドラマCDも大好評！
「エルフを狩るモノたち」Vol.1 Vol.2
定価各3000円（発売/エアーズ）
封じられた力よ、甦れ!!
OZN オズヌ しろー大野
新連載 その1
失われし24の聖痕を求めて伝説の勇者が立ち上がる！
新・聖痕のジョカ
原作/大塚英志 作画/相川 有
JAJA姫武遊伝
原作/中村うさぎ 作画/衣谷 遊
オエドの平和を守るため、いけいけ妖怪バスターズ
新連載 その2
新連載 その3
目指せ！宇宙撫子!!
体操服が私たちのコスチューム！
バトルアスリーテス
大運動会
中野 友貴
©1996AIC/IPC
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5213（メディアワークスコミック編集部）

電撃SEGA EX 好評発売中!

定価540円

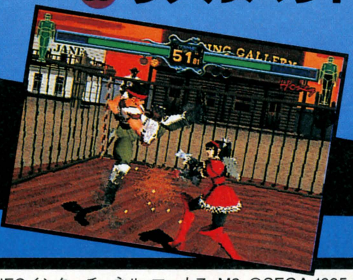
11月号が超アツイ!

2大企画激突!!

格闘ゲーム大特集

サターンに、アーケードに、闘いの季節再び来る!

- AC バーチャファイター3
- SS ファイティングバイパーズ
- AC ストリートファイターIII
- SS ストリートファイターZERO2
- SS リアルバウト餓狼伝説



美少女ゲーム美麗付録

サターンの美少女たちにB5版の大型付録で会える!

- ◆同級生2
- ◆ときめきメモリアル ~forever with you~
- ◆センチメンタルグラフティ
- ◆サクラ大戦
- ◆フォトジェニック
- ◆下級生



PCエンジンファンもよっといで!



▶「BLUE BREAKER」

ギャル充実度ナンバー1を誇るFX

「BLUE BREAKER」「女神天国II」「同級生2」「アンジェリーク」など、

G'sエンジン11月号はどこから切っても美少女だらけ!

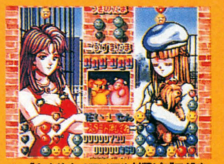
さらに! マニア垂涎のG's Museumはお待たせしました!「スレイヤーズ」の登場だ!



▲「女神天国II」

PS・SS・N64のソフトもチェック!

「ラングリッサーIII」「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」「サクラ大戦」などなどなど。



▲「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」

究極のギャル・ゲーム・グラフィックマガジン!

電撃G'sエンジン

DENGEKI G's ENGINE

11月号は9月30日(月)発売!

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社


電撃コミックスEX
あの蘭宮 涼が人気ゲームをコミック化！
誕生 ～Debut
目指せ「アイドル大賞」!!
ゲームで、OVAで
大人気の『誕生』が
ついにコミックに！
好評発売中
蘭宮 涼 定価880円
亜紀、久美、さおりの3人組み、
とっておきの美少女トリオ
華麗にデビュー！
巻末特別企画
蘭宮 涼のすべてがわかる
わくわく
蘭宮 涼
付き！
© HEAD ROOM
電撃文庫 誕生 夢・輝いて 大倉らいた イラスト/竹井正樹 定価520円
発売中
大人気ウエスタン・
メカアクションの第2弾！
ガンドライバー
Vol.② 定価 980円
原作/ビトウゴウ 作画/せたのりやす
陰謀により襲撃犯として指名手配されてしまったディックの運命…!?
メカ設定や用語集、人名事典などの特典記事も満載。
©GOU BITOU NORIYASU SETA 1996
好評発売中
電撃文庫
ガンドライバー～遺産～
たかしげ宙
イラスト/小野 敏洋 定価580円
発売中
いろんなことが
あったけど…
これにて
一件落着!?
テレビアニメ版
神秘の世界エルハザード⑤
好評発売中
定価920円
©1991 AIC/PIONEER LCDテレビ東京・SOFTX・萬年社
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5213(メディアワークスコミック編集部)



★この物語はフィクションです。実在の人物・団体・事件などには、いっさいの関係はありません。


人類の進化をめぐる運命の輪が1つに…
今、キズナと盧俊義の因縁のすべてが明かされる
お前は…
天巧星・
浪子の燕青!!
電撃コミックスEX
魔獣水滸伝KIZNA①巻
大好評発売中!!
魔獣水滸伝
KIZNA
[キズナ]
九天玄女編
原作/ビトウ　コウ
作画/夏野すいか



宋江は
エセ魔道士
公孫勝と
画策し…
人民が敵・諸悪の根元である大宋国の皇帝に寝返って…
われらを滅ぼそうとしているのだ!!
……その噂なら俺だって聞いている……
だが宋江様を惑わす公孫勝は俺がこの手で始末した!!
お前や盧俊義の話など……
俺にはにわかには信じられん!!
……
すでに宋江は梁山泊の砦の多くを落とし…
確実にこちらに向かってきている！
そこにいる皇帝を助け出すためにな!!


……
盧俊義様…… すでに梁山泊の守りの要
宮毘羅砦 伐折羅砦 迷企羅砦は魔獣宋江の攻撃によって陥落したとの報告です



あらすじ

古代中国を舞台とするキズナとみさおの旅は、もともとは究極の進化の鍵を握る魂玉の秘密をめぐる狂的科学者・石井史朗と、キズナの祖父・大道博士の因縁に端を発したものだった。身体と分離したキズナの脳はみさおたちとの合流に成功、現代に帰るために、魔獣化して破壊の限りをつくす身体を追って梁山泊へ向かう。一方、石井史朗こと盧俊義は完全に魔獣化したキズナを倒すため、みずからを完全形態にする方法を探していた。


委細承知!!
燕青!!



わが魂玉も……
ぜひ「覇業」のためにお使いください……
盧俊義……様…
ゾ!
おおおおおお



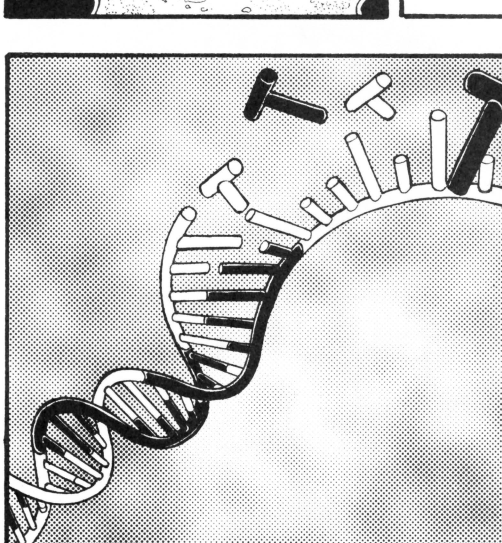
ゴオォオお。
こ… これは いったい…
この惨劇の元凶になった伝染病が封じ込めてあった伝説の祠らしい…
ふう〜ん
皇帝はんの言ってたうさんくさい話ね…
まるで… 伏魔殿の城門みたい
伏魔殿!?



おぉ〜っ
おい!
おい
どうやら宋江様は……本当に梁山泊の敵にまわったらしい…
こいつら全員再生できないように魂玉を根元から完全にえぐり取られている…
それより九天玄女様……
これからどちらへ向かいますか!?
この広大な梁山泊の中から宋江様や皇帝の居場所を突き止めるのは至難の技……
そうだちい姉ちゃん!
宋江様の形見の例の占い銭を使ってみたら?
はっ
ジャラ
ジャラ


なにか縫いつけてあるわ……
?
えーっと…
この手紙を発見した者が…キズナであることを心から願い……
なんなんよ このムチャクチャ細かい文字は…
?
また そうであることを信じて手紙を残す……
こっ これは 楔おじいちゃんの 手紙!!







※学名A・アファレンシスという女性の猿人の化石。人類最古の猿人の1種だと考えられている。ちなみにルーシーの名はビートルズの歌が元になっている。


ところが
インフルエンザB型
ウイルスを例に出すと
やつらはわずか
1年間の間に
13個ものアミノ酸を
変異させる
キズナよ
これがどういう
ことかわかるか?
?
どっ
どういうこと
なんだ?
つまりウイルスは
人間の百万倍以上の
スピードで
進化を繰り返している
ということじゃ!!
ひゃ…
百万倍!?


このウイルスには
他に見られない
さまざまな特徴が
あることが
わかった
この恐るべき
早さで進化を続ける
ウイルスたちの中でも
おそらく究極といえる
進化を遂げたのが
魂玉に含まれる
スーパーサイト
メガロウイルス
なのじゃ!!
孫二娘を
生き返らせた
あれか!!
ひとたび
感染した宿主が
生命の危険に
さらされたとき
自分が生き残る
ために
免疫系抗体を
造り出し…
宿主の生命を
守ること…


キズナよ…
スマン…
お前の両親が交通事故で死んだとき
お前だけが生き残れたのも……
あのときすでにお前の脳内に魂玉を移植してあったからなのじゃ
なっ なんだって？
戦前にワシの部下だった盧俊義こと石井史朗は…
ワシに隠れて伏魔殿から魂玉を運び出し…
ひそかに戦後も米軍と協力して魂玉の研究を続けておった



そこでワシは
やつの
研究所に
もぐり込み
……
培養中の魂玉を
盗み出して
幼いお前に
移植させて
もらったのじゃ…
これが
そうなのね
あの
クソじじい
……！
ワシがわざわざ
この時代に
お前を導いたのも
すべては…
ワシと史朗との
因縁をわからせる
ためだったのじゃ！
この手紙には
徐福と
いう男が
その昔…
何千人もの
人体実験の
すえに導き
出した…
魂玉を制御
するために
必要な方法が
書かれてある
そして
この手紙こそ
宋星主の天書
と呼ばれる
盧俊義が
探し求めている
魂玉研究書の
写しそのもの
なのだ


なんなの？
九天玄女様きをつけて!
あの方角は……
梁山泊最後の砦…毘羯羅砦!!
うん!!
先に行くぞみさお!!


…宋江がわれらが梁山泊を破壊しているのだ
何なんだ今の爆発は!!
玉麒麟の盧俊義!!
ワシの言うことが信じられなければ己自身の目で確かめて来るがいい!!


あれは!!
ドガッ!


宋江はわれわれ梁山泊のものどもを生け贄として
悪魔に魂を売り渡し…みずからを…
不老不死の完全な肉体へと変化させたのだ!!



バカな…
クックック
本当に
あの宋江様が
……
ドクン
ギギギギ!
俺たちを…
戦友を
裏切ったと
いうのか…
おおおおお!
ドクン
ドクン



思ったとおり…
親しい友人や
肉親の死といった
慟哭の感情
こそが…
究極の
進化の形
魔獣神仙・
完全形態への
鍵であったようだな…


ガッ?!
わあああ



※南米産のココイヤドクガエルなどの両生類が持っている毒で、絶滅した恐竜の中にもこの毒を持っていたものがいたのではないかといわれている。


このとき宋江に寄生している魂玉は考えていた!
現代医学でも解明されていない猛毒の血清をわずか10秒たらずで合成しない限り…
自分の宿主である宋江の生命活動が永遠に停止する!!
そのため魂玉は死から自分自身を守るため…
なに?
最後の手段をとった!!



ばっ
バカな!?
キッ
メキッ
メキ
自分の体内に
吸収しようと
いうのか!?
血清を造る
かわりに…
この毒に
耐性のある
俺ごと…


あれは!?
!!
盧俊義(ろしゅんぎ)!?


ズギャアアアア
うああああああ
やはり同じ完全形態とはいえ魂玉を１つしか持たない史進では…
宋江と刺し違えることはできんか！
キュキュ
シュアアア
おおおおお
ザザザ


盧俊義（ろしゅんぎ）……
俺（おれ）を助（たす）けたのか!?
シュウウー‥
シュウー
ぐはっ
ギャアア



ピク
ピク
き
きさま…


わが息子の魂玉を宿せし者よ……
すべては現代の世界中に散らばっている
魂玉を体内に宿せし…新しき進化をもたらす人間たちを
本来ワシやお前の本当の身体は
わが実験室の培養液の中にあるのだ!!
こんな時代の記憶の中にまでさかのぼって宋星主の天書を探っていたのも


覚醒させる鍵を探すためだ
魂玉の正体というべき特殊なレトロウイルスは
一度感染した人間の子孫代々のDNAの中で眠り続け…
長い年月の間に宿主としてきた
あらゆる生物の遺伝子情報を取り込み続けさらなる進化をさせる
この現象こそが魔獣神仙の正体であり
魔獣神仙たちを最終的に吸収しつくした者たちこそが
あらゆる生物の頂点に立つ究極の進化の姿となるのだ!!



魔獣降臨
ついに完全形態となった盧俊義
キスナとの人類の未来を賭けた戦いが始まる
SAVE：DATA6 宋星主の天書
NEXT AD1996.04.11 AM09:30 YOKOHAMA
SAVE

ゲームでお悩みの貴兄に！

ゲーマーの薬草箱

●今回のお題●
SFC『サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い』
SFC『ごきんじょ冒険隊』
SFC『天地創造』
SFC『真・女神転生if…』





せっかく買ったソフトだからエンディングが見たい。でもつまってしまってワンワンワンワンってわけで見られない。そんなアナタはハガキを送ってください。力になりますよ。

SFC『サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い』

質問 古いゲームで申し訳ないんですけど、SFC『サンドラの大冒険』の質問です。〝どくきのこのどうくつ〟の先にいるボスが倒せません。攻略法を教えてください。

和歌山県　森田哲くん

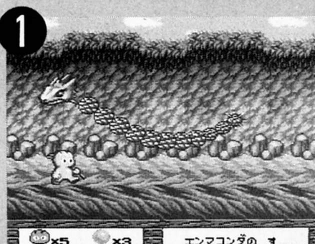
答のツボ　ビリー河原

このボスは２種類しか攻撃パターンを持っていないので、敵の攻撃パターンに応じた対処法がわかれば問題ないはずだ。

『サンドラの大冒険』とは、なかなかオレのツボを突いた質問だなあ。発売直後に〝難易度が高い〟という評判を聞いたオレは、ゲーマー魂を刺激されてプレイした経験があるんだ。プレイしたら、ホントに難しくって何度もやめようと思いましたよ（だけど、ちゃんとクリアしたけどね）。でも、今ではこのゲームはオレの中で好きなゲームのベスト10に入っているぐらいのものなんだ。だからこのゲームの質問がきて、うれしい限り。というわけでさっそく質問に答えていきましょう。じつは、このボス（エンマコンダ）は２つの攻撃パターンしか持っていないんだ。だから、そのパターンを見切っちゃえばカンタンに倒せる。このボスの倒し方は下で説明するとして、このゲームをクリアする上で、知っておくとトクなことを２つ説明しておこう。①サンドラの攻撃力は３段階（ノーマル攻撃→カブト割り→キリモミの順に強くなっていく）。②いちばん高くまで飛べるのは〝キリモミジャンプ〟。この２つのことを知っておかないとクリアできない面が、この先にはたくさん出てくるぞ。

エンマコンダの攻撃パターン

「答のツボ」に書いてあるとおり、コイツの攻撃パターンは２つだけだ。それは〝画面に放物線を描きながら（なんか数学っぽいな）攻撃してくるパターン〟と、〝上から出現し、サンドラめがけて地面をはいながら攻撃してくるパターンだ〟。

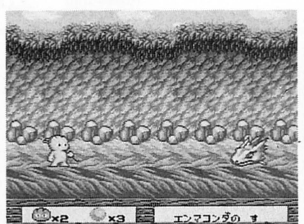


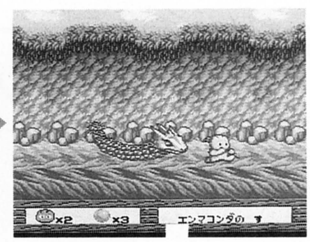
⬅このパターンで攻撃してきたら、画面のはしに逃げる。そうすればボスの攻撃は当たらない。画面の中央にいると、即死決定だから注意しよう。



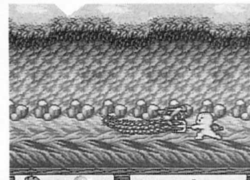
⬅このパターンの特徴は、サンドラの頭をめがけて上から攻撃してくることだ。この攻撃のときに、ボスにダメージを与えられなかったらアウトだろう。

②の場合



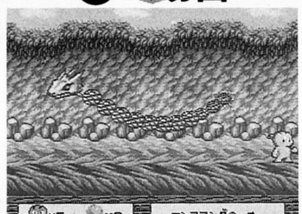


⬅画面のはしで待機しつつ、頭上にボスが出現したら急いで中央に逃げよう。ボスは、地面をはうように追ってくるためにスピードが遅くなるぞ。だから、普通に走れば追いつかれることはないだろう。



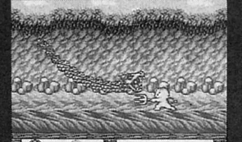
⬅地をはっているときに振り向いて攻撃！　このパターンは、これでＯＫ。

①の場合

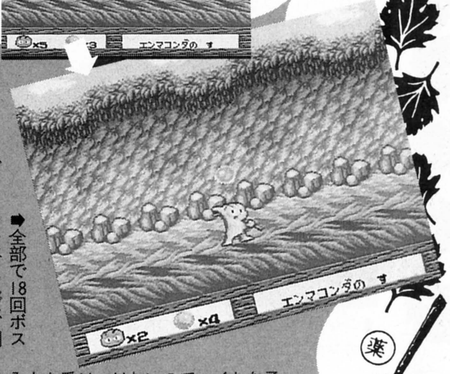


⬅基本は画面はしに逃げる。だけど、ボスの攻撃パターンはランダムなので〝②の場合〟とカン違いして、自分からボスに当たりに行ってしまう場合がある。とっさの判断力、もしくは運だのみ？

ウデに自信のある人は…



➡じつはこのパターンのときもボスを攻撃することができる。ヤリが当たる場所にボスが降りて来たら攻撃すればいい。危険だから参考程度にね。



➡全部で18回ボスにダメージを与えれば、倒すことができるぞ。

俺とゲームと

［前回の続き］Ｎ64を買って３日め、『マリオ64』のコース14をプレイしていたら画面が急に止まる。何にも入力を受けつけないので、イヤな予感を感じつつリセットを押す。すると、見事に予感的中！　タイトル表示のあと画面が真っ暗のままになる。「やばいっ、壊れた！」と思い、サービスセンターに連絡しようと取扱説明書を見たら〝月〜金まで〟と書いてある。「えっ、今日は土曜日…」。ダブルショック！：ビリー

8ビットから64ビットまでゲームの質問完全対応

SFC『ごきんじょ冒険隊』

質問 ロレンスくんを助けるイベントで「工事中のビルの屋上にいる」とヒントを聞いて、工事中のビルへ行きましたが屋上に行く階段がありません。どうやって屋上に行くのですか。　兵庫県　香芝くみかさん

答のツボ　カワチ山田
ロレンスパパとの会話を覚えているかな。このイベントではロレンスパパは重要人物だぞ。

ロレンスパパにロレンスくんの居場所を教えると、ロレンスくんを助けるのを協力してほしいと頼まれるので、ここは素直に協力しよう。そして、パパを追いかけて上の部屋に行くと、ロケットで工事中のビルの屋上に連れていってくれるぞ。ココから先は一本道。クレーンで移動しながら、途中にいる「ななこ隊」と「ななこメカ」を倒し、ロレンスくんを助けよう。

たずね人
ロレンスくん



覚えてる？

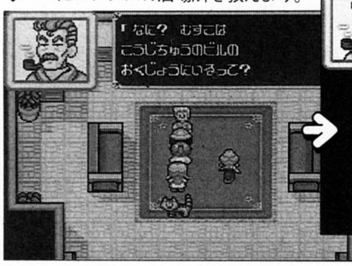
イベントの最初の方でロレンスパパが「ロレンスを見かけたら教えてくれ」と言ったのを覚えているかな？



ロレンスくんを助けに行くでちゅ



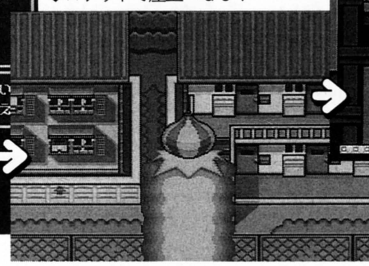
⬇パパにロレンスの居場所を教えよう。





⬆パパに協力してあげよう。

⬇ロケットで屋上へＧＯ！





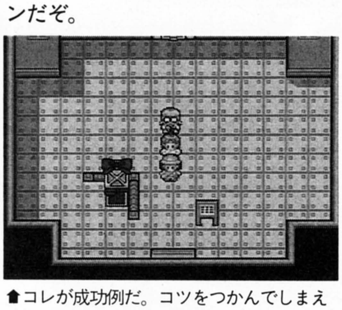
⬆なんと、ロレンスパパはここで待っているだとぉぉ。園児にこんな危険なコトさせるとは……。まったく身勝手なオヤジだなあ。

SFC『ごきんじょ冒険隊』

質問 9月1日のイベントで、ワタナベタワー7階から上へ行けません。どう動けば敵にパネルを踏ませることができるのでしょう？　静岡県　みやさん

答のツボ　カワチ山田
ここは敵の動きが速いので、敵の動きを予想しながら行動しよう。パターンAの方がカンタンなのでオススメだぞ。

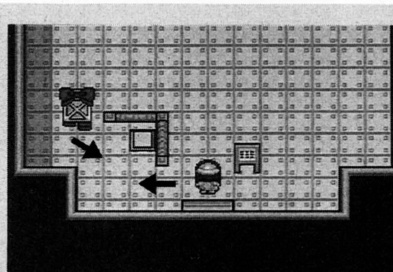
このワタナベタワーでいちばん難しいのがこの階だ。敵は、まなちゃんに向かって突っ込んでくるので、そのクセをうまく逆手に取って敵にパネルを踏ませよう。考えられる方法は下から引きつけて上に行くパターンAと、上から引きつけて下からぐるっと回って上に出るパターンBの2とおり。難易度から言えば細い通路を通らなくてはいけないパターンBより、パターンAの方がカンタンだぞ。



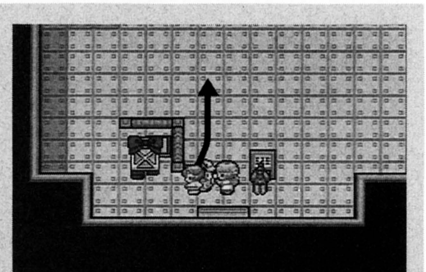
⬆コレが成功例だ。コツをつかんでしまえばカンタンだぞ。

パターンA

入って左で待っていると、敵が近づいてくるハズ。まんまと近づいて来たら、カベ沿いに上に向かってダッシュ！　すると、うまくカベに引っかかってパネルを踏んでくれるぞ。



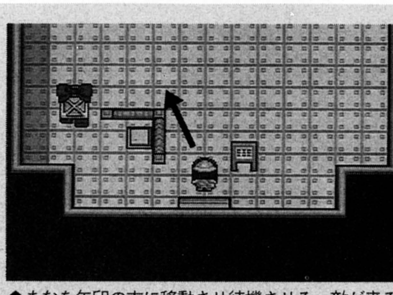
⬆部屋に入ったら、敵が近づいてくるのを矢印の場所で待っていよう。



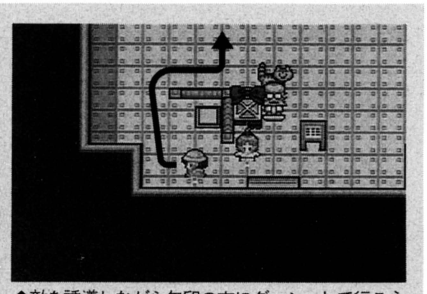
⬆この場所に来たら上に向かってダッシュ。すると、パネルを踏んでくれるぞ。

パターンB

まず、まなちゃんたちを真ん中あたりに待たせる。敵が近寄ってきたら、敵と離れすぎないようにダッシュで右回りに回って上に出る。詳しい動き方は写真の矢印を参考に。



⬆まなを矢印の方に移動させ待機させる。敵が来るのをジッと待とう。



⬆敵を誘導しながら矢印の方にダッシュして行こう。離れすぎると変な方に行ってしまうぞ。

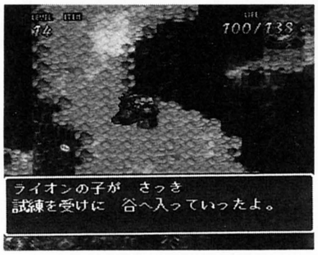
俺とゲームと
唐突なんですが、ＰＳの『女神異聞録ペルソナ』がグーなんですよ。サンプルを少しさわらせてもらったんですが、腰にきたっス。ペルソナを発動させるときキャラが「ペルソナ…」とかしゃべるんですが、それがグーなんですよ。あと、薬局に入ると「ヒットポイント回復するなら傷薬と宝玉で〜」なんて変な歌がかかってるんすよ。よすぎ。この号が出ている頃にはどっぷりハマっているハズ。あー早くやりたいよー。：カワチ

SFC『天地創造』

質問
"せんじんの谷"にいるライオンの子ども「ライム」が助けられません。何回やってもうまくいきません。いったいどうやって助けてあげたらいいんですか？　教えてください。　神奈川県　シルヴァーくん

答のツボ　ビリー河原
いつでもライムと一緒に行動すること。そうしないと、ライムがモンスターに攻撃されちゃうからね。仲良しなカンジ。

この『天地創造』って、アクション性が高いＲＰＧだよね。だから、アクションゲームが好きな人がプレイした場合、謎解きを考えないでプレイしがち。オレなんか典型的なアクション大好き人間なもんで、このゲームは序盤から悩まされましたよ（「試練の塔１」でいきなり悩んだのはオレだけかも…）。"一度プレイしたＲＰＧはクリアする"ことをポリシーにしているオレにとっては、この『天地創造』はツラかったなあ。って昔の話はおいといてと、さっそく質問に答えるとしましょう。この「せんじんの谷」にははっきり言って難しいところはない。もしもつまる場所があるとすれば、「石の橋の渡り方」か「ボスへの攻撃の仕方」のどちらかじゃないかな？　もしこの２つが違っているとマズいので、他の悩みそうな場所も一緒に説明しちゃいましょう。



⬆ここが"せんじんの谷"の入口。ライムが試練を受けに来ている場所だ。

1　まずはライムを助けてあげる

最初の深い谷を落ちていき、左に進むとガケの陰になっている場所で２匹のモンスターにライムが攻撃されている。とにかく、この２匹のモンスターを倒すことがライムを助ける第１のポイントだ。



⬆ガケの陰になっているところでライムが２匹のモンスターに攻撃されている。



⬆モンスターを倒すとライムが試練を開始する。ちゃんとライムを守るんだ。

2　岩を動かして足場をつくってあげる

次にライムを助けるポイントはココ。この場所は、岩を右に押してライムの足場を作ってあげればいい。ライムが上に登り終わったら、自分は"するどいツメ"を使ってカベを登っていけばいいんだ。



⬇はっきりいって、この場所のクリアの仕方はカンタン。なぜなら、この場所でライムがしゃべり出すからだ。けっこうヒントをくれたりするぞ。



⬆このように岩を右に押してあげる。そうすれば、ライムが勝手に上に登っていくぞ。あとは、自分もカベを登っていけばこの場所はクリア。

3　分かれ道は「右」に行く

ここもライムを助けるポイント。ライムが「どっちの道に行く？」と聞いてきたら「右の道」と答えよう。また、出現するモンスターはとにかく速攻で全部倒すこと。なぜなら、ライムがやられちゃうと、最初からやり直すことになってしまうからだ。モンスターの出現位置を把握しておこう。



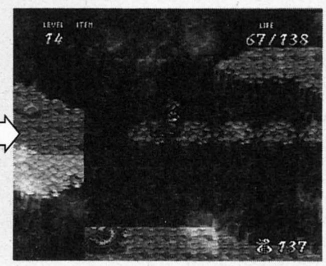
⬅ここを「下の道」に進んでも行き止まりになるだけなんだ。

4　石の橋はライムと一緒に渡る

ここがライムを助ける最後のポイントだ。この"石の橋"の渡り方は、ライムの歩くスピードに合わせて、一緒に一歩一歩進んで行けばいいんだ。ここを越えれば、ライムがやられることはなくなるぞ。



⬆ここが一番やっかいなところだろう。ライムと一緒に橋を渡るのだ。

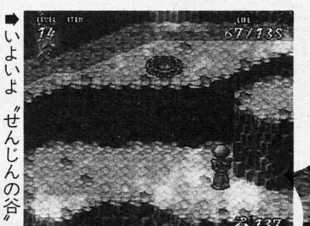


⬆ライムの歩くスピードに合わせて歩こう。下僕になったカンジで悲しいケドね。

5　石を使って「どろ人形」を攻撃する

ライムとガケ登り競走を終えたら、いよいよボス「どろ人形」との戦いだ。このボスは谷の向こう側にいるので普通の攻撃はとどかないんだ。このボスを攻撃する方法は、落ちている石を拾って投げつければいい。ただし、勢いをつけて投げないとボスに当てることができない点に注意しよう。

➡いよいよ"せんじんの谷"のボス「どろ人形」との対決だ。石を投げつける攻撃以外はきかないので、注意。



⬇下の写真のように、ダッシュしながら石を投げろ！　そうしないと、石が敵に当たらないのだ。石はライムが補充してくれる。サンキュー！





⬅「どろ人形」に勝つと、谷に橋をかけてくれるんだ。"これにて一件落着"なんて思ったら、じつは……。

俺とゲームと
『マリオ64』に裏切られてダメージ大のオレを助けてくれたのが、『ときめきメモリアル』（ＳＳ版）だった。じつは、前から『ときメモ』をプレイしたかったんですよ（でも、"ギャルゲー"に手を出す勇気がなくてプレイできなかったんだ）。しかし、勇気を出してプレイしたら、すっかりハマっちゃいました（笑）。いまでは"清川さんもいいけど、虹野さんもいいなあ…"なんて考えているギャルゲーマー。：ビリー

8ビットから64ビットまでゲームの質問完全対応

SFC『真・女神転生if…』

質問

アキラ編で幽閉されている女神ハトホルを仲魔にする条件は何なのでしょうか？　具体的に教えてください。ちなみに神獣セベクは仲魔にしました。

埼玉県　葉月明夜さん

答のツボ　カワチ山田

はい。ばっちり教えてしまいましょう。ついでにセベクともう１体の仲魔のコトも教えてあげましょう。

「女神ハトホル」を仲魔にするには、まず「神獣セベク」を仲魔にしないと話にならない。葉月さんは「セベク」を仲魔にしているみたいだけど、まあ、知りたい人がいるかもしれないので一応「セベク」の仲魔の仕方も載っけてみました。あと「セベク」と「ハトホル」がいないと仲魔にできない「魔人トート」のこともちらっと紹介します。

●まずは「神獣セベク」を仲魔にすべし!!

地のノモス地下６階のツボの中に幽閉されているセベクを仲魔にするには、アキラの知恵と力の能力値がそれぞれ15以上あれば「せっとくする」→「たたかう」で仲魔にできるぞ。また、アキラの能力値がたりなくても低確率で仲魔になることがある。ちなみに間違ってツボを開けてしまった場合は「たちさる」を選ぶと確実に逃げられるので安心。



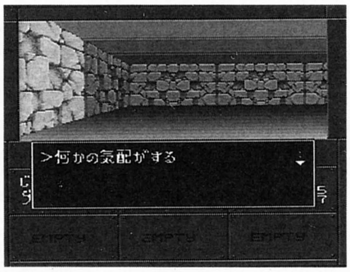
⬆コイツがセベク。『ペルソナ』でセベクって企業が出てくるけど関係ないかね？



⬆やった！　コツコツとレベル上げした苦労もむくわれます。

●そして「女神ハトホル」を仲魔に…

さて、ココからが本題。「ハトホル」を仲魔にする条件だが、「セベク」を仲魔にしていればカンタン。あとは新月のときに会いに行けば仲魔にすることができるぞ。条件を満たさずに会ってしまった場合は「たちさる」を選択すれば確実に逃げられるぞ。



⬆月の満ち欠けに注意して「女神ハトホル」に会いに行こう。



⬆なんと条件を満たしてないときと「ハトホル」の体の大きさが違うッス。



⬆いや〜。悪魔といっても美しい人と冒険できるなんてうれしいやね。

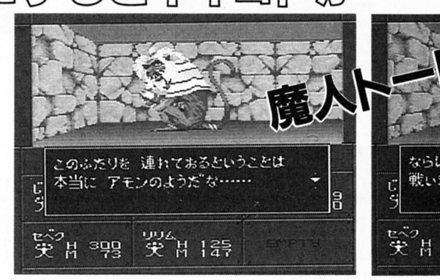
●条件を満たさないと



⬆条件を満たさないと、こんなカッコで追い返されてしまいます。でも、こっちの方がチト色っぽくて好きかも。

●仲魔にするとイイコトが……

「セベク」と「ハトホル」が仲魔になったら、戦闘パーティに入れて地下２階の「魔人トート」に会いに行こう。すると仲魔になってくれるぞ。この３体の悪魔がいれば当分は安心だぞ。



⬆セベクたちを戦闘パーティに入れないと魔人トートは仲魔になってくれないぞ。



⬆魔人トート。強いわりには、カッコ悪いんですけど……。マントヒヒみたい。

ゲームの質問受け付け中

ゲームにつまったらハイ薬草。ご家庭のゲームの常備薬としてゲーマーの薬草箱をお読みください。

私がお答えします

激ムズゲームはおまかせ！　ビリー河原



とうとう「ときメモ」に転んで毎日が仮想学園生活な男。キミのご両親は泣いているぞ。でもよし。

最新から古めの作品までOK　カワチ山田



「マリオ」の次のターゲットを「ペルソナ」に決めた男。やるからには薬局の歌を完全にマスターだ！

あて先はこちら

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
「電撃NINTENDO64
ゲーマーの薬草箱」係

俺とゲームと

この間のゲームショウに行ったんだけど、テストプレイができるN64タイトルが思ったより少なかったので、チトガッカリしてます。まあ、そんな中でも『ワンダープロジェクトＪ２』がかなり動いていたし、デキもよかったので今年中に発売してくれるかも。これは期待。でも、任天堂製以外の欲しいソフトが１本とは悲しいです。N64の先行きが不安。株価も下がってるらしいし。電ロクの先行きは？（編注：不吉な）：カワチ

会員募集中!!

もっともっと大勢の人と一緒に
RPGを楽しみたい!



電撃ファンクラブ
DRAGON'S PARADICE

「ドラゴンズ・パラダイス」は、そんな考えの元に誕生した、メディアワークスのRPGファンクラブです。ゲームの最新情報やサポートのみならず、「興味はあるけれどよくわからない!」「仲間がいないのでゲームができない!」などという人のために、コンベンションを全国規模で開催していきます。現在サークルなどで友達とゲームを楽しんでいる人はもちろん、RPG関連雑誌を読むだけの人も、「ドラゴンズ・パラダイス」で一緒にRPGを楽しみませんか？

◎扱うゲーム・タイトル

★クリスタニアRPG ★央華封神 ★フォーチュン・クエストRPG
★『D&D®』Game ★聖獣魔伝ビースト&ブレイド

◎特　典

1.会員証の送付
あなたが「ドラゴンズ・パラダイス」の会員であることを証明するメンバーズ・カードです。これを提示することによって、コンベンションやイベントなどで特典を受けることができます。

2.会報の送付
会報は年6回発行です。メディアワークス発行のRPGに関する情報をいち早く得ることができたり、会員相互の交流の場にもなります。

3.コンベンション(ゲーム大会)
会員は「ドラゴンズ・パラダイス」主催／後援のコンベンションに優先・割引で参加することができます。ただし、会場において会員証の提示が必要になります。

4.その他
ほかにも、オリジナル・グッズの販売やコンベンション開催ノウハウの提供、会員オンリーの宿泊イベントなど、さまざまなものを企画しています!

ドラゴンズ・パラダイス事務局
〒101東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館
株式会社メディアワークス内

◎入　会

入会金と年会費
「ドラゴンズ・パラダイス」に入会するためには、入会金500円＋年会費2500円の、合計3000円(消費税込み)がかかります。入会金は会員登録、会員証発行等の事務手続きのため必要なものです。年会費は一年分の会費です。

入会方法
「ドラゴンズ・パラダイス」に入会を希望される場合は、郵便局備え付けの振替用紙を使用する場合は、備考欄に以下の項目を必 ず記入し、下記の口座番号にお振り込みください。2～3週間後に会員証と会則をお届けします。

入会希望
●氏名(ふりがな)　○○○ ○○(0000 0000)
●住所　〒000-00　○○県○○市○○町0-00-0
●電話番号　○○-○○○-○○○○
●生年月日　西暦0000年00月00日
●性別　○
●興味のあるゲーム　○○○○○○○

〈郵便口座番号〉
電撃ファンクラブ　00150-0-582512

D&D is a registered trademark owned by TSR, Inc.

イラスト／福原鉄平

GAME NO MOTO

ゲームの素



第5回

ハガキは大量！ 人気はあと少しのコーナー（複雑）。

✹素は、だいめーがこん身の力で書き上げ疲労コンパイになるコーナーです。



©駿河蘭丸さん：188　（ロンネコ）につき10点贈呈であります。

スペサルサンクス♥（またもや?）いりえまさよ ちゃん!!!

中川だいめー



一子相伝「ムダ遣い流」の継承者。最近は、携帯電話1セットを買い換えた。買い換えた理由は、「みんな新しくてクヤしいから」。まったくもってムダ遣い。

天堂はっぱ



ゲーマー兼データベース兼名前入力者。アナタもね、ライバル（?）が現れたんだから、もうちょっとしっかりしないと。向こうはただのキャラなんですしね。

ロン



担当編集者。編注を入れるために、ライターの文章を削るナイスな人。東京ゲームショウの取材に行っただけで疲労コンパイ。体力ないですな（編注：寝る）。

and You！

イラスト／多摩屋猫丸

ゲームの友

「ゲームの素」は、デンロクと読者さまをつなぐナウ（死語）なヤング（死語）にバカウケ（死語）でグー（死語）な読者ページです。天高く馬肥ゆる秋。日々、読者さまのハガキをお待ちしている担当の3人を応援してください。あなたのハガキが1枚届くだけでHPが1回復します。ということは2枚だと2回復、3枚だと3回復するワケですね。わかりました？　わかりましたらハガキをください。そりゃもう、1万枚でも2万枚でも！　そして編集部をハガキで埋めつくすのですっ！　お願いアマンダ（死語）！

やっぱ『ウエーブレース64』は買っちゃいますよねぇ

1か月ぶりのごぶさたです。中川だいめーでございます。いやあ、やっとこN64の新作が発売されますねぇ。その名も『ウエーブレース64』。もう、いまといったら、発売と同時に本体買っちゃって、お腹すいてる人がたくさんでしょう？　ほとんど戦争直後の孤児みたいな状態。ですから、ほとんどの人が『ウエーブレース64』を買ってしまうのではないでしょうか？　…と、私はニラんでます。なんかこういうと、ゲームがつまらないのでないかと思う人がいるかもしれません。いや、つまんなくはないんですよ。ただ、ひさしぶりに発売するソフトのワリには、ちょっとパンチが弱いかなぁって。そう思っているワケなんです。

しかしねぇ、私としては早くN64でRPGやSLGがプレイしたいんですけどねぇ。ゲーマーとしては並以下の実力ですから、私。それに、もう最近のACTとかはついていけませんし。結局、『マリオ64』も途中でリタイア。

あ、だから小学生の人気ないのか、このコーナー。子ども、マリオ好きだから。どこがいいんでしょうねぇ。あんなヒゲオヤジ。イラストなんか描く気も起きないでしょ？

そうそう、人気といえば10月号で〝アンケートのおもしろかったコーナーの欄に「素」の番号書いてね〟っていったんですよ。で、結果はどうだったかっていうと……あんまり変わっていませんでした(笑)。あーあ、「素」の読者さまが全員21日にアンケートに番号書いてくれれば、人気1位は確実なのにぃ。ま、プレゼント目当ての物欲パワーには勝てませんか……って、またもや、すごい偏見で文章書いてます。自分で自分の首を絞めてますな。ひとりネックハンギング状態ってヤツ？　こんな私がカワイイです。

んじゃあ、業界一長い前置きはこのへんにして、そろそろハガキを紹介するとしましょう。と、その前に、今月からシステムが変わります。なんと文字ネタが採用された人は1枚につき10ポイント差し上げますっ！　文字ネタって競争が激しいクセに、あんまり載らないからなぁ。イラストは、N64専門誌でいちばん採用数が多いのに……ということで苦肉の策ってヤツですから、ご了承を…。それでは、1枚めのハガキ、いってみましょう！

みなさん、こんにちは。じつはいま、とっても困っているコトがあるんです。それはデンロクが家の近くの本屋に売っていないのです。では、どうして買っているのかというと、遠くの本屋に車で行って買っているんです（売っていないのでなくて、誰かが買っているのかもしれないけれど…）。あと、とりよせることは、ちょっとした理由でできないんです。北海道　海美鶴さん：223

そうなんですよねぇ。じつは私も個人的にデンロクがどのくらい売れているのか気になって、神田のすずらん堂という本屋にいったんですよ。そしたら、なんとその本屋にはデンロクが入荷されていませんでした。ガッカリ。兄弟誌のSEGA−EXやG'Sがあるのにぃ。でも本屋さんに文句言ってもしょうがありません。やっぱ、N64自体がもっと盛り上がりませんと専門誌も売れないでしょうし。

話がそれてしまいました。海さんは、本をとりよせることができないんですよね。では、こうすることにしましょう。海さんの友だちにデンロクを薦めるのです。例えば…「あのさぁ、デンロクってゲームの雑誌があるんだけど、そこの中川だいめーさんって人がやっている「素」という読者ページがおもしろいんだよねぇ。N64はともかく、これは読まないとダメよ。一度買ってみたら？」

とか。こうして、その友だちが本屋にデンロクがないことに気づけば、もちろん店員に「デンロクあります？」って聞くでしょ。これが2人、3人と聞かれるようになれば店員も、「なんだデンロクって話題になってんなぁ。よおし、試しに仕入れてみるか」なぁんて思うでしょう？　そうすれば、海さんはとりよせなくても買えると。まぁ、こういう具合です。じゃあ、明日からさっそくチャレンジしましょう！　きっと成功するハズ。きっと。たぶん。

だいめーさんに質問です。穴井夕子サンって誰なんですか？　富山市　伊東沙音さん：054

これには同様のハガキが多数来ています。ちなみに前の質問の海美鶴さん：223：からも同じ質問が来ていました。そうかぁ、穴井夕子知りませんかぁ…。では、読者さまになじみが深いゲーム関係から。じつは穴井夕子さん、ラジオでゲームミュージックの番組やっているんですよ。番組名はズバリ「穴井夕子のミラクルゲーマーキッズ」。毎週金曜夜中の26時から（編注：ようするに土曜日の午前

〈次のページに続く〉



⬆神奈川県　火の鶏さん：056：同人誌ちょうだいっていったら、ホントに送ってきてくれた火の鶏さん。ありがとう！　火の鶏さんには、10ポイント差し上げます。ささやかなお礼です。



➡神奈川県　吉本抹茶さん：078：題して、「トップブリーダー大集合」。そういえば、みんな動物連れてますし。…納得です。

✹引き続き、このハシラの文章を大募集中！　イカすー発ネタをお待ちしております。最大45文字です。

○○さん、○○描いて(仮)

新コーナー設立なるか？

読者さまに頼りっきりのこのコーナー。設立はなるのでしょうか？

下の3点のハガキは、それぞれデンロクの常連さんへ「○○描いて」というファンコール。もうおわかりですね。これらすべてに返答があったら、コーナーとして設立するというワケです。逆にひとつも返答がなかったら、この企画はお流れ。はてさて、どうなるか楽しみです。発表は、こちらの都合上'97年1月号となるでしょう。たぶん。



⬆宮城県　芙欧珠麿さん：210：四月一日りんたろうくん、ご指名です。男ならやってやれです。

⬇京都府　サバ缶さん：174：湖山たみさん、熱いファンコールに答えてみては？





⬆茨城県　まみまみさん：092：あがた☆ちあさん、どうでしょう？　やってみません？



⬅東京都　小川詩さん：049：東京ゲームショウでは、完成までまだだといった感がありました。これからどうなるか目が離せません。



⬅茨城県　まみまみさん：092：これはぜひともお願いしたいです。ガイナックスさん、N64で発売してください。ダメなら他機種でもいいです。



➡京都府　月子さん：095：ジョゼット、大人気です。耳元の洗濯バサミは、どうやらアンビリカルケーブルらしいですな。



➡岡山県　四月一日りんたろうくん：013：ムチャなワザが魅力の『スーチーパイ』。原画がいいですから先が見たいんですよね。

ちゃっ♡「素」と、P.164からのカラーイラストページ「彩色主義」に採用された人には、コードナンバーを差し上げちゃう。コードナンバーってのは、デンロクとアナタをつなぐ世界でただ1つのナンバー。一度登録されたら一生アナタのものよ。そして、投稿するときも極端な話、住所などを書かないでもコードナンバーを書くだけでオッケー。でもでもぉ、ぜいたく言うとぉ、コードナンバーがある人でも「東京都」とかの住所と「PN」くらいは書いてほしいなぁ。これがあると確認がしやすいの。：はっぱ

マンガ／川名影清





⬆宮城県　綴喜終さん：１３７：例外を許すと、キリがなくなりますから…。ハガキの裏に対するコメントでした。

⬇千葉県　神風紺碧さん：００７：ＦＣ版はかなりイテテでした。あとＭＤも激痛です。せっかく出てもアレじゃあねぇ…。



〈前のページから〉

２時ですな)、なんと生放送なのです。ま、放送局がＴＯＫＹＯ ＦＭなんで、東京近郊しか聞こえませんが…。それはそれとして穴井さんの相方が、あのムダ遣い部・部長こと、びいず羽岡氏なんです。でね、この間の放送……まあ、この原稿書いているのが８月の下旬だから、この本が出る頃には、けっこう前の話なんですけどね。このときの放送でびいず羽岡氏が「友だちに中川くんっていうのがいるんですけど、このソフトは彼が買ったんですよ」ってソフトの紹介してまして。まあ、それは別にいいんですけど、問題は紹介してたソフトがＳＳの『プレイボーイカラオケ』だったことです。おかげで東京近郊の人に買ったことが知られてしまったじゃないですかっ！　もうガックシ。まったくもう、カンベンしてくださいよ。上品な私のイメージってもんもあるでしょ（編注：知りません）。…あ、よく考えたら、いわなきゃラジオ聞いてた人は中川なんて誰だかわからなかったというじゃないですか。失敗しました。ま、まあそんなワケで、このラジオですが、けっこうおもしろいので聞いてみてください。ちなみに提供会社の中にはメディアワークスって会社もあります（編注：ふーん)。

N64で発売されるタイトルについて一言。なんでも、タイトルのあとに「64」つけりゃいいってもんじゃねぇって。『エフゼロ64』とか『ウエーブレース64』だの。もうちょっと考えたらどうです？　任天堂さん。このままだと『マリオ64』の２作めが『マリオ65』になりそうで心配なんですけど。栃木県　誰でもない存在くん：２２５

まったくです。このハガキを読んでデンロクの新作予定表を見てみました。それで読んでみると……確かにタイトルに「64」がつくゲームが多すぎ。『マリオカート64』や『スターフォックス64』だの、はては『ゼルダの伝説64』まで！　まあ、外国なんかだとハードのスペックが重視されるので、ワザと「この機械は○○ビット！」とかいいますけどねぇ。わかりやすい例を挙げると……ほら、メガドライブって機械があったじゃないですか。あれにでかでかと「16－ＢＩＴ」って書いてありましたよね。しかもご丁寧に金の浮き彫りまでして。Ｎ64も海外進出を見込んで、ワザと「64」をタイトルにつけているのではないでしょうか？　あとは、早く「Ｎ64」の名前を覚えてほしいからってのが考えられますが。まあ、どちらにしても「タイトルの最後に64つける現象」は早く終わりにしてほしいです。

N64のゲームでボクなりに順位をつけてみました。
1位：『スーパーマリオ64』
2位：『パイロットウイングス64』
3位：『羽生将棋』
だとおもいます。三重県　たかひろＤＸくん：１９４

ま、まあセールス的には、このランキングは正解でしょう。きっと。しかし、３本しかないのにベスト３やったってしょうがないじゃないですか。せめて「いまから期待するＮ64のソフト」にしましょうよ。さびしいじゃないですか。こんなんだから、次のようなハガキが来ちゃうんです。

N64の雑誌にですが……スミマセン！　『ＦＦⅦ』の体験版をやってしまいました。す……すごすぎる。なんだ、この音、画面、アクセスを感じさせない演出は！　これこそスクウェアが任天堂から離れてまで作り上げようとする作品か？　体験版なのに、なぜだかオレの目から涙が…感動してしまった。しかし、オレは受験生の身分であって、12月発売予定のこのゲームができるわけがない。し、し、しかし、うぉー。オレの将来が、１本のソフトに左右され

コイツが好き♡

好きモノさん、いらっしゃーいっ。好きなゲームやアニメのキャラについて語ってもらいます。もう好き放題いっても可。ボロボロになるくらいガンガンイッちゃってくださいっ！



⬅栃木県　アデリータ増田さん：０９３：『ファイアーエムブレム』のランディ。思い入れのあるキャラがいるとやる気が変わりますよね。



⬅愛知県　児嶋芳実さん：１９２：そうですか、ツボにはまっちゃしょうがないです。そのまま突き進んでください。次はＰＳですか？



⬆茨城県　寒咲歩さん：１２９：美人薄命……美人ほど早くお亡くなりになってしまうなんて…。神様ってヤツは残酷ですね。会ったことないけど。



➡石川県　いづみさん：１８９：放映当初は、あんまり人気なかったんですけどねぇ。いまはスゴい人気。ＬＤボックスがバカ売れらしいです。



➡神奈川県　吉本抹茶さん：０７８：ネコミミにニクキュウ……だんだん、このコーナーもスゴいことになってきました。いいカンジです。



➡栃木県　馬七ぽちさん：０６１：わかります、その気持ち。でもゲームバランスがメチャクチャ(笑)。ほどほどにしときませんと。



➡東京都　安田菜成くん：１６０：史上最強のオールドタイプって、なんか響きがカナしいです。作品中でも踏んだり蹴ったりでしたし。



➡秋田県　枇たづきさん：１４９：ＰＳに旅立ってしまった『ブレス』。好きなら追いかけて可です。誰も止められません。あぁ、お金かかりますねぇ。



⬅京都府　紅茶タケノコさん：１９８：朝日奈さん、新手の当たり屋ですし。「コンサートに遅れちゃうぅ」なんていいながらガシガシぶつかるし(笑)。



⬅富山県　伊東沙音さん：０５４：スクウェアさんもＰＳに参入しちゃいましたから。でも『ＦＦⅦ』は買いですな。『体験版』見る限り。



⬅山梨県　たけじゅんくん：２２４：星の屑作戦は、こんなところにも影響を及ぼしていましたか。まぁ人生、最後に笑ったほうが勝ちらしいですし。



⬅東京都　ほもり永巳さん：２２１：隠れないでください。ただでさえ人気ないんですから。もうホントに。助けてください。ヘルプミー。



⬅茨城県　まみまみさん：０９２：大人気ですね。私は、どうしても「デニム曹長」を思い出してしまうんですが。ＭＳが動き出します！　デニム曹長！

✹各先生方へのファンレターのあて先は「素」と同じとなっております。求むファンレター！

「素」と「彩色主義」に採用された人には、ポイントを差し上げております。ポイントは、文字ネタ10ポイント、イラストは５ポイントです。しかしっ！　担当が気に入ったハガキなら、もっとあげちゃいます。その場合、差し上げるポイントを書きますので安心してください。ま、こうしてですね、ポイントを貯めていって決算時('97年４月でしょうか？）に見事ランキング10位内に入っていれば、ステキな賞品がアナタのものに！　現在、賞品は考え中。「こんなのが欲しい」というのがあればお送りください。

るなんて！　どうすればいいんだあ。マジで教えてくれ。愛知県　PS振興委員会くん：226

いやぁ、すごい思い入れですねぇ。PS振興委員会くん。しかし、『体験版』だけでこんなんじゃ、本編が発売されたら、アナタどうなっちゃうんですか？　まったく（笑）。まぁ『FF』を含めて、最近は他機種……PSとサターンが勢いありますよね。サターンでは、もうすぐ『サクラ大戦』が発売されますし、PSでは『FF』はもちろん『新スーパーロボット大戦』とか…。ちょっとN64ピンチかも(笑)。でも大丈夫。N64には『ワンダープロジェクトJ2』がありますから……って、それだけかいっ（編注：ほかにもいろいろあるじゃないですか！）。私は、ジョゼットさえいればOK！　『J2』が発売されたら、しばらく編集部には来ませんので、あとはロン、よろしくね（編注：不許可です。『J2』は編集部でプレイすること。命令）。

最近の女性声優はかなり美人が多いですね。みやむーとか金月さんとか。けど、男性声優は、イメージが崩れるので顔を出すのを控えましょう。特に緑川光さん！　声は好きなんだけどねぇ…。埼玉県　鳩サブレさん：228

まずは、知らない人のための予備知識。みやむーとは、宮村優子さんのコト。みなさんには「エヴァンゲリオン」のアスカ役でおなじみでは？　次に金月真美さん。こちらは『ときめきメモリアル』の詩織役の声優さんです。それで最後に、問題の緑川光氏。この方は「魔装機神」のマサキ役、「ガンダムW」のヒイロ役、「スラムダンク」の流川役……とまあ、人気・実力ともにトップクラスの声優さんであります。わかりました？　それでは本題に入るとしましょう。うーん声優さんによっては賛成です(笑)。それというのも、じつは声優を本職にしている人って少ないんですよ。たいていは、舞台役者さんとかが、副業としてやっていることが多いです。『ときメモ』の早乙女優美役のよしきくりんさんは、映画「Shall We ダンス？」に出演してますし…。それで結局、私はなにがいいたいのかというと、「演技力・舞台根性・サービス精神がないヤツは、表に出てこないように！」…といいたいワケです。…あ、もしかして、いろんな人を敵にまわしました？　私（編注：かなり）？　でもホントにそう思うんですから、しかたないです。敵にもなりましょう（編注：ム、強気）。

だいめーさん、聞いてください。この前、友人Kと友人Nとしゃべっていたとき、友人Kは、「私って、アニメとかゲームとかきらい」といわれショック!!　こんな私の話相手になってください。三重県　知美也さん：131

こんな敵の私でよければ(笑)。それにしても、その友人Kさんは不幸ですね。こーんな楽しいものがキライなんて。知美也さんも、友人Kさんのような人には、ムリにアニメやゲームを薦めないほうがいいです。人間ってヤツは、キライなものはキライなんですから。それよりも、この話題はこの人！　みたいに、趣味別に友だちを作ったほうがいいでしょう。そうすれば、友だちの輪も広がりますし、お互い、気分よくいられるってもんです。ムリに自分の趣味を押しつけますとキラわれますし。私も前はそうでした。

私の学年には知っている範囲ですが、女性のゲーマーさんが私を含めて3人しかおりません。もっとみんなにゲームのよさを知ってほしいです。女性のゲーマーさんを増やす方法を教えてください。さみしいんですよ（泣）。あうう。岐阜県　たけこさん：229

大丈夫です。すでに知美也さんという仲間がいるじゃあないですか。ムリにゲーマーの友だちを作る必要なんてありません。そんな人たちのために「素」があるんですから。

〈次のページに続く〉

いつもがんばっているデンロク編集者たちに、はげましのおたよりを。あて先は「素」と同じです。

お笑いマンガ 一色劇場 SPECIAL

はーい。今回スペシャルとなって、先月より採用数が増えました。でもハガキが少なくなると、自動的にコーナーが小さくなります。まったくわかりやすいコーナーですな。

⬇京都府　サバ缶さん：174：イテッ。いや、そのとおりなんですけどね。でもね……トホホ。





⬆神奈川県　モーケーくん：060：3Dスティックが伸びる前に壊れるような気がします。

⬇愛知県　印南夏さん：165：あぁ、不幸。友人は、ネコに同じワザをかけられるそうです。





⬆埼玉県　モリ子さんくん：026：元気がちょっとしかない人からもらっちゃダメですなぁ。

⬇千葉県　プードル1号さん：175：愛のある家庭です。ゲーム好きのお父さん、ステキすぎ。



⬇東京都　月島咲耶さん：132：ガッカリですな。まあ、ヒゲオヤジのことなんか気にしないで。





⬆熊本県　ケェイタンくん：227：爆発が強烈!!すぎです。マリオが何人いてもたりませんね。

⬇香川県　極道はてすさん：154：さすが食物連鎖ピラミッドの頂点にいるだけあります。





⬆埼玉県　ゲリ体質のシゲトシくん：140：たしかに間違ってはいませんが。逆向きのときは？

⬇愛知県　児嶋芳実さん：192：多人数パーティの不幸です。こうにはなりたくないですな。



⬇富山県　伊東沙音さん：054：ま、いってみりゃそうですけど。言葉ってムズかしいですね。





⬆静岡県　睦月新吾くん：076：同じ任天堂ということで。でも、どうやってもどるんですか？

⬇静岡県　谺くん：088：普通はそうなりますね。でも、みんな鍛えてますから。たぶん。





⬆神奈川県　吉本抹茶さん：078：しっかりヘアーチェック受けないと。教えてアデランス！

⬇新潟県　高橋智子さん：003：うーん。実写版はどう見ても…。大病を患ったんでしょうか。





⬆岡山県　四月一日りんたろうくん：013：友人は、これと同じことをしたそうです。

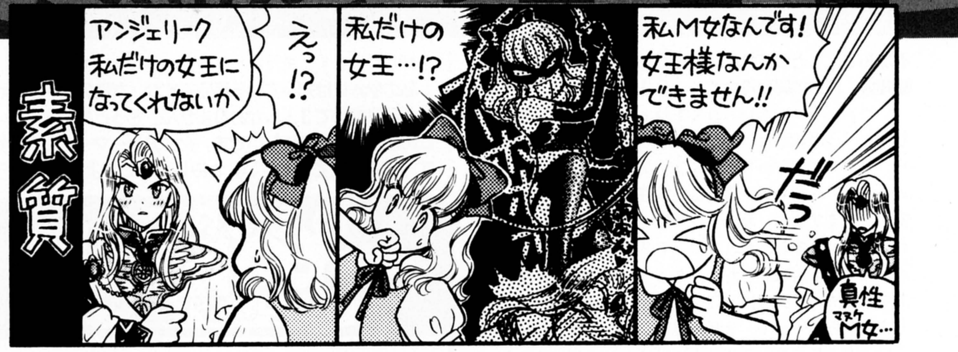
⬇神奈川県　火の鶏さん：056：資本主義の社会でお金は重要です。カナしいけど、これ現実。





マンガ／藤井福助

●現在募集中のコーナー：①お笑いマンガ1色劇場。②それは変です。③ゲーム川柳。④役に立たないゲーム人生相談。⑤ゲーム業界を斬る！　⑥コイツが好き♡　⑦エッチなワ・タ・シ。⑧イイコト教えてあげる。⑨あの人は悪魔？　それとも天使？　⑩オススメ中古ソフト。⑪超個人的オススメソフト。※現在、コーナーがないものもありますが、まだハガキが少なくてできないだけです。さっ、アナタもゲーム雑誌で一番長いコメントをもらってみませんか？　おハガキお待ちしております。くれぐれタコラ。



✹だいめー、床で寝ていたところ、とあるメーカーの人に「大丈夫ですか!」といわれる。

〈前ページから〉

いつでも投稿してきてください。お待ちしております。この答えが気に入らなくて、どうしてもゲーマーの友だちが欲しいっていうのなら、ゲーム関係のイベントに行くってのはどうでしょうか？　東京の港区にあるベルファーレのコスプレナイトとか、あとはコミケに参加するのもいいでしょう。ゲーム好きの女性が、それこそウジャウジャいます。同じ趣味の人ですから、話しかけやすいハズ。でも、いきなり「友だちになってくださいっ！」とか言っちゃダメですよ。怪しまれますからね。

昔、FCの『女神転生Ⅱ』を中古で買ったとき、ソフトの箱の中にダンジョン見取り図（ようするにマッピングしたあとの紙）が入っていました。このソフトを売った人は、天使？　悪魔？　東京都　海田いかるんさん：135

そのロムカセットには、「メガテン梅田」って書いてありませんでした？　いえ、別に書いてなくてもいいんですけど。それにしても、手書きのマップが同梱されているなんて、最近の中古ソフトは親切ですね。ほら、いくらマップが書いてあったって、ようは見なきゃいいんですから。ホントに困ったときは助かるでしょう？　でも見ちゃうんですよねぇ、書いてあると。私もFCの『貝獣物語』のマップを先に見ちゃったクチですし。気持ちはよくわかります。お互い、もうちょっとガマンというものを覚えませんと。大人なんですから。（編注：マップを見てもわからないような謎は、わからないこと具体的に書いて「薬草箱」あてに質問ハガキをください）

私のオススメのアニメといえば、やはり「機動警察パトレイバー劇場版」です。内容のほうは、だいめーさんにまかせるとして、スタッフを紹介すると、原作：ゆうきまさみ、監督：押井守、音楽：川井憲次です。どうです？　わかる人はわかるスゴいキャストでしょう。だいめーさんは、1作めと2作め、どちらが好きですか？　私は2作めのほうが暗くて好きです。福岡県　エヌ氏！くん：098

そんな、いきなり内容をまかせるっていわれても……できますけどね。私も「パトレイバー劇場版」は2作めのほうが好きですし。それに、なんてったってSFC版とMD版の「パトレイバー」をプレイしたくらいですから。ま、どっちも「アレレ」ってデキでしたが。このゲーム、人には薦められませんね。あまりにあまりなので。

さて、アニメのほうに話はもどって、2作めといえば声優に竹中直人氏が出演してましたねぇ。あの声のままで。

超個人的オスススメソフト

話題にならずに日陰で細々と生きている佳作ゲームを紹介してください。もう、ほっそーいヤツを期待しています。わくわく。



⬆愛知県　Haくん：133：ほんとキャラものは、ハズレが多いですよね。



⬆京都府　そらたまさん：090：難点は多いけど、いいゲームでは？



⬆富山県　伊東沙音さん：054：とうとう『ウィズ外伝』もSFCですしね。

⬇東京都　月島咲耶さん：132：首がもげたくらいじゃ平気っぽいですね。



⬇東京都　高清水りなさん：230：¥980なら買いでしょう。いやホント。



⬇広島県　ゲックくん：115：電池が切れないうちに早くクリアしないと。





⬆広島県　パンダの鎧さん：018：笑いながら書かれると…。「くす…」だし。



⬆兵庫県　たきの仍一さん：231：N64でも発売してほしいですよねぇ。



⬆新潟県　高橋智子さん：003：決してつまんなくはないんですが。

⬅神奈川県　吉本抹茶さん：078：やっぱりSNKさんの格闘が好きだと思ったんですよ。



⬅東京都　月島咲耶：132：最悪の人生ですな（笑）。それもまたよし。楽しみながらやらないと。



⬅岐阜県　NEOさん：038：モニカです。セクシーですから。吉川晃司もいってますし。古い？



➡静岡県　睦月新吾くん：076：ぷりんぷりんの不知火舞。毎回話題になるのは、やはり胸（笑）。



➡大阪府　姫神さん：232：コスプレする人もかなり多いですね。いえ、どのゲームも。



➡神奈川県　吉本抹茶さん：078：『サムスピ』。かわいい顔してカサでグサっと。イカします。



ゲーム川柳

どうでもいいですが、川柳は5・7・5でいきましょうよ。ね？　おもしろくても標語みたいのじゃあ…。

いい加減
警護を増やせ
ピーチ姫

➡福岡県　エヌ氏！くん：098：まったく。ヒゲオヤジ(24)に毎回助けられちゃいけません。

金欠で
新品買えぬ
この辛さ
中古屋の常連

➡愛知県　児嶋芳実さん：192：金欠病は、なかなか治りませんよね。不治の病です。私はですが。

⬅埼玉県　ゲリ体質のシゲトシくん：140：字数オーバーしてますが、なぜか採用です。ナイショ。

無口だが
そこがイカスよ
綾波レイ
映画に期待

⬅千葉県　あさかEXさん：008：最近は量販店で、すぐに値が下がっちゃいますからね。

クソゲーと
言うた原価で
買うたんだ（注）

⬅神奈川県　アッイウくん：099：そんなこと突然いわれても…。知らない人に告白された気分です。

とつぜんに
勇者と言われ
冒険へ
ゲーム川柳

ゲームの友　P.121の文中で、だいめーくんがアンケートの結果についてなにやら書いておりましたが、最新のアンケート集計結果をみますと、人気は上がっています。具体的に何位とはあえて書きませんが、少なくともトップ10には入っています。このまま安定した人気を保てるといいんですけどねぇ…。でも、本当に「ゲームの素」がつまらないと思ったら、つまらなかった記事の欄に書いてもいいんです。そのへんは遠慮しなくてもOKですからね。：ロン　右ページへ→

✹だいめーし、キーボードを盗まれたか？…と思いきや「電撃王」の塚田編集長が借りていただけ。ダサ。

深〜い人へ

FOR DEEP GAMERS

深海に潜むシーラカンスのようにゲームの海の深いところでくらしています

スペースがない！

今回はアーケードゲーム好きの人にオススメしたい、「ゲーセンのバイト」の話。仕事の内容は、両替機や筐体のチェック、店内の掃除など、比較的地味めです。その他、各お店によって、細かい仕事（メダルの管理とか）が加わりますが、全体的に地味なのは変わりません。普段何気なく遊びに行っているゲーセンの裏側の仕事は、じつはそんなに特殊なことではなかったんですね。…と、ここまで読むと、あえてこの仕事をする意味がなさそうですね。ところが、遊ぶ側から遊んでもらう側になると、いろいろ見えてくることもありまして、自分の経験もふまえていくつか書こうと思ったのですが、なにしろスペースがないのでまた次回。

それは変（ヘン）です

まったくゲームの世界は、不思議です。そんな不思議なことに、真っ向から挑む…ふりをしましょう。



⬆京都府　サバ缶さん：174：いや、金貨銀貨とかくらいあるでしょう。きっとね。

⬇神奈川県　乗田綾子さん：057：みんな丈夫ですから。このくらい平気です(笑)。





⬆神奈川県　乗田綾子さん：057：足踏み健康法です。ウソです。いま考えました。

⬇埼玉県　ゲリ体質のシゲトシくん：140：きっと4段ベッドなんです。ウソですが。



⬅愛知県　児嶋芳実さん：192：これ見てドラえもんのアンキパンを思い出してしまいました。やっぱ、出すと忘れるんでしょうか。



⬅岡山県　四月一日りんたろうくん：0-3：きっと結界があるんでしょう。じゃあ、仲間モンスターは？　メビウスの輪ですな。



⬅大阪府　ほくと鳩子さん：235：「FFⅥ」のロック。中性的でカッチョイイです。



⬅神奈川県　夏樹美夜さん：234：「スターオーシャン」のテレビCMはちとアレでしたよね。



⬅北海道　川上新夜さん：233：印刷でキチンと出るか心配なくらいトーンが貼ってあります。



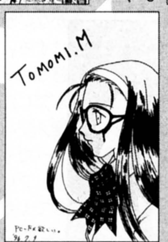
➡高知県　タマネギ剣士さん：075：朝の9：30からはキツいですよね。やっぱビデオ録画しか。



➡愛知県　児嶋芳実さん：192：早く発売してほしいですよね。いまから楽しみでなりません。



➡岡山県　四月一日りんたろうくん：0-3：このイラストでも十分美人だと思いますよ。大丈夫！



なんかカッコよかったのを記憶してます。でも、それよりも私が鮮明に記憶しているのは、第一小隊長の南雲さんの車です。これがフロントガラスに半透明でカーナビやら電話やらが映し出されていて、とってもイカしてるんですよ。近未来はホントにあんな車が出てくるそうで。ホントですかねぇ？　まあでも、近未来は「レイバー」や「エヴァ」が作れるくらいだから、こんな車なんて簡単に作れるのかもしれませんね。（編注：押井守さん、川井憲次さんのコンビといえば映画の「攻殻機動隊」もそうですね。この作品も原作マンガとはまた違った味があって良いですな）

ひさびさに掘り出しものを見つけました。魔夜峰央の作品「妖怪始末人トラウマ」です。魔夜峰央といえば、トゲがあると思われがち（パンコランやラシャーヌのようなモーホー系）。しかし、「トラウマ」にはトゲがないです。なにより"生活を賭けたヒーローもの"という前人未踏のジャンルが一番の魅力です。型にとらわれない主人公・トラウマと貧乏神の迷コンビを私はオススメします。埼玉県　モリ子さんくん：026

じつは私、「パタリロ」を全巻もっています。あと「こち亀」も全巻ありますし、もう部屋がせまくて……って、関係ないですね。ほほう、モリ子さんも「トラウマ」を知ってましたか。やりますね。確か「トラウマ」って全6巻くらいじゃありませんでした？　しかし、人気ありませんでしたよねぇ。10年くらい前のマンガですし、いまとなっては入手が困難なのでは？　私も最近見かけませんし。見つけた人は、買っておくことをオススメします。つまらなくても私の責任ではありません。モリ子さんのせいですから（編注：責任転嫁しちゃいけません）。

ゲームボーイポケットには、6色のバリエーションがあるが、ゲームボーイブロスを買った人の立場はどうなるんですか？　神奈川県　アッイウくん：099

読者さまは知らないでしょうが、私の知り合いに入道先生という敏腕編集者がいるんです。その人はポケットもブロスも両方もっていますよ。まあ、別名「携帯ゲーム機マニア」らしいですし、そのくらいは彼にとって当たり前なのかもしれませんけど。それに、なんといっても仕事じゃないのに、ゲームギアをいまだプレイしている人なんて、業界じゃ、この人くらいじゃないでしょうか？　ですから、好きな人にとっては、このくらいどうってことないんですよ。そりゃ、月々いくらのこづかいでやりくりしている人にとっては、許せないことではありますけど。あ、許せないといえば、ポケットのテレビCMでしょう。なにが悲しくて、ポケットもって踊らなくっちゃいけないんでしょうか。私、あんな人たち見たことありませんよ。読者さまもないでしょ？　あんなヘンな若者たち。ねぇ。

さて都の人々は、よく『FF』は安易に人を犠牲にしてお涙ちょーだいをするのがイヤだとおっしゃいますけど、やっぱ男のロマンですよ。「ここはオレにまかせて、早く逃げろーっ（自爆）」というのは。まー、ホイホイ死ぬのもあんまりだが。青森県　プーロールくん：141

うーん、確かに『FFⅡ』は、かなり人が死にますけど。えーと、ヨーゼフとミンウとリチャードでしたっけ。死んじゃうの？　お三方とも壮絶な死に方だったのは覚えていますが、さすがに名前までは…。まあ、いいです（編注：アナタ！「素」も雑誌の1コーナーなんですから、適当にやっちゃいかんて！）。それでプーロールくんは、自己犠牲は男のロマンといいはります？　だって、女性もすごいっていうじゃないですか。ほら、よく映画なんかで、銃で撃たれる寸前の主人公をかばって自分が弾丸喰らっちゃうシーンがあるじゃないですか。あれって男性はマネできないと思います。絶対に。男性って、どこかカッコよく死にたいってトコありません？　ま、とにかく私は、編集部でだけは死にたくありません。カッコ悪いですから。かなり。

わたしは将来、ゲームプログラマーかキャラクターデザイナーになりたいと心から思っている少女（?）です。親は、「想像力がなきゃ…」といーますが、どーすればなれるのですか？　東京都　あかつきさくらさん：048

ゲームプログラマーになりたいのならプログラム。キャラデザだったらデッサンを覚えませんと。あと専門学校という手もありますが、学校はよく選ばないといけません。

〈次のページに続く〉

マンガ／コウノヒロアキ



ゲームの友

ただ、新作ソフトの少ない現在、本を買う理由も少なくなってきているなか、こういった、読者の方々が参加して作る読み物ページを目当てに本を買ってくれる方がいるというのは正直うれしいです。これからも新作ソフトの記事を楽しみにするのと同じぐらい「ゲームの素」を楽しみにしてくれる方がますます増えるよう努力していきたいものです。そのためにはやはり、ハガキが今まで以上に必要なんです。これホント。というわけで頼みましたよ皆さん。：ロン

✹同じ日に東京ゲームショウへ取材に行った、だいめーとロン。結局会わずじまい。

◀富山県　竜幻樹華さん：214：投稿はクセになりますよ。お嬢さん、気をつけないと…なにを？



◀長崎県　あるまじろさん：128：暴れられたらイヤなので載せました（ウソ）。映画見ました？



◀滋賀県　草薙延博さん：236：カッコイイ2代めを作るためにですか。種馬みたいです（笑）。



◀島根県　さきさん：163：そうですねぇ。カラーも1色も慣れが大事なのではないでしょうか？



◀京都府　そらたまさん：090：そんなことないって。毎回ハガキを選ぶとき、全部見直してます。



➡埼玉県　すばるれいかさん：206：そりゃもう、がんばらないと。いろいろと……ね？



➡宮城県　ASAさん：107：ごめんなさい。どこで間違ったんでしょう。気をつけます（反省）。



➡埼玉県　鳩サブレさん：228：館林さんって、けっこう勉強できますよね。テストだけ見ると。



◀栃木県　アデリータ増田さん：093：SFC版は声が出ないですし…。SS版もよいのでは？



◀岐阜県　たけこさん：229：結局、大型テレビと野菜が目的なのでは？　それもまたよし（笑）。



➡京都府　サバ缶さん：174：おめでとうございます。ところで『VII』は買います？



➡高知県　みもさん：114：まあ、このゲームムズかしいですし。気長にいきましょう。



〈前ページから〉

中には、けっこうヤバいトコもありますし。学校名はいえませんが。でもまあ、あかつきさん、ゲームメーカーで働きたいのでしたら、大学卒業しとくことです。じつはこれがいちばん早かったりして。それで大学通いつつ、専門学校に通うという……俗にいうダブルスクールってヤツを実行すれば夢はかなうことでしょう。これが確実です。

いやあ「ソードワールド」は、ハマりますぜ。小説、ゲームもありますが、俺のオススメはT・RPG。紙とサイコロとルールブックでRPGできるんだもの。絶対ハマりますわ。ヒマで、よく人を集める人（いるのか、そんなヤツ？）にオススメしますよ。クセになりますぜ。えへへ…。シメがこの頃、いつもアブない人。千葉県　あさかEXさん：008

テーブルトークRPGですか。アレはハマる人はかなりハマるらしいですね。じつは私よく知らないんです。ごめんなさい。でも、昔一度だけプレイしたことはあります。そのとき、私は初プレイ。どうすればいいかわからなかったんですよ。それで水先案内人みたいな役割のマスターって人に「道の真ん中に石がある。どうする？」みたいなこといわれて、「石だし、そのままよけて通りすぎる」って、私いいました。普通でしょ？　そしたら、他のプレイヤーが「オイッ、せっかくのイベントなんだから、なんかアクションしろよ！」とかいわれて。しょうがないから、私、「岩をなめる」とか「持っていって家宝にする」とかいったんですよ。そしたら、マスターの人、怒っちゃってねぇ。それから2度とプレイさせてもらえませんでした。なんででしょう？　怒るなら、私なんか無理矢理メンバーに入れなくてもよかったのに。まあ、お互い若かったってコトで。あさかEXさんも、T・RPGするときは、プレイする人は選びましょう。それと初心者は大切にしてください。

長文は載りにくいとわかっていても、いいたいことを簡潔にするのってムズいんだよね。載らなくても読んでくれてるならいいけど。ちなみに制限は何文字くらいなの？　埼玉県　くーみんさん：191

もちろん、全部読んでいます。中には原稿用紙20枚とか

中古ソフトランキング 20

今月も中古ソフト情報をアナタに送ります！

※ソフトのデータは①メーカー／②発売日／③メーカー希望小売価格／④ジャンル／⑤容量／⑥機能（B＝バッテリーバックアップ、P＝パスワード）の順に並んでいます。データ提供：ブルート

ソフト名	中古価格
牧場物語 パックインビデオ／'96・8・9／¥7,800／SLG／16M／B	¥6,000
スターオーシャン エニックス／'96・7・19／¥8,500／RPG／48M／B	¥6,500
トレジャーハンターG スクウェア／'96・5・24／¥7,900／RPG／24M／B	¥4,800
サウンドノベルツクール アスキー／'96・5・31／¥8,200／ETC／24M／B	¥5,600
星のカービィ　スーパーデラックス 任天堂／'96・3・21／¥7,500／ACT／32M／B	¥5,800
ダービースタリオン96 アスキー／'96・3・15／¥12,800／SLG／24M／B	¥8,100
スーパーマリオRPG スクウェア／'96・3・9／¥7,500／RPG／32M／B	¥4,200
テイルズ　オブ　ファンタジア ナムコ／'95・12・15／¥11,800／RPG／48M／B	¥6,600
ドラゴンクエストVI　幻の大地 エニックス／'95・12・9／¥11,400／RPG／32M／B	¥4,400
スーパー桃太郎電鉄DX ハドソン／'95・12・8／¥9,500／ETC／16M／B	¥3,900
ロックマンX3 カプコン／'95・12・1／¥9,800／ACT／16M／P	¥5,800
不思議のダンジョン2　風来のシレン チュンソフト／'95・12・1／¥11,800／RPG／32M／B	¥5,100
ロマンシングサ・ガ3 スクウェア／'95・11・11／¥11,400／RPG／32M／B	¥2,500
タクティクスオウガ　Let Us Cling Together クエスト／'95・10・6／¥11,400／S・RPG／24M／B	¥3,900
聖剣伝説3 スクウェア／'95・9・30／¥11,400／RPG／32M／B	¥3,500
かまいたちの夜 チュンソフト／'94・11・25／¥10,800／ETC／24M／B	¥3,200
真・女神転生 if… アトラス／'94・10・28／¥9,990／RPG／16M／B	¥3,500
ファイナルファンタジーVI スクウェア／'94・4・2／¥11,400／RPG／24M／B	¥1,600
スーパーマリオカート 任天堂／'92・8・27／¥8,900／RCG／4M／B	¥4,300
スーパーマリオワールド 任天堂／'90・11・21／¥8,000／ACT／4M／B	¥2,900

役に立たない ゲーム人生相談 ロンの

およそ金銭に関する悩みと、恋愛の悩み、勉強の悩み、人生に関する悩み以外のゲームの悩みはココに送ればほぼ、解決するかもしれないかもしれない。

私はまだまだ未熟な投稿野郎です。前までは電撃○年に投稿していました。しかし、その雑誌が9月号をもって…（編注：以下涙で曇って読めません）。それを知った私は「燃え尽き症候群」になってしまいました。こんな私をどーか救ってください！

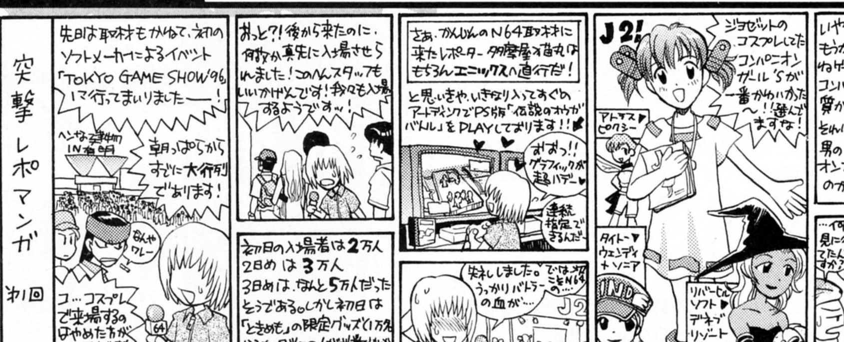
北海道　忍者ピヨ丸くん：245

今回は即答でいきたいと思います。

セガパピューン
に投稿せよ！



※セガパピューンは電撃セガEXの読者ページです



マンガ／多摩屋猫丸

ゲームの友

ほーっほっほっほ。女王様とお呼びっ！　この悪党！　オマエはワタクシの忠実な下僕だよっ！　えーっっっっいっ！　ほーっほっほっほっほっほ。そぉら靴をおナメッ！　ビシッビシッ！　…あぁ、なんかスッキリしたわ。まったく、だいめーったら、こーんな欄外のネームしかワタクシに与えないなんて、アッタマくるわねっ。ま、でも次回からは4コママンガもあるらしいし、今回だけは許してあげますことよ。ふふん。ワタクシを怒らせないことね。なにするかわかりませんことよ……フフッ♡　：サンディ

あって読むの大変です（編注：ホントの話）。それで、文字数なんですけど、特に制限はありません。まあ、あえて設けるとすれば、原稿用紙の半分の200文字くらいでしょうか。それ以上長くなると、採用率は半減します。ほら、文章って長くなると、どうしても中だるみしますし。私がいい例ですね。

ゲームキャラ総出演の脱衣マージャンがあったらいいな、と思う。それで自分でジャンル（？）が選べるんです。ガクランとか白衣とかパイロットとか。『ファイアーエムブレム』なんか宝庫。…マージャン、ルールすらわかんないくせに。千葉県　瑞稀さん：２４４

いいですねぇ。ぜひともメーカーさんに作ってほしいもんです。いっそのこと『ドラクエ』シリーズとかで、まとめてやってくれるとうれしいんですが。あ、でもよくよく考えてみるとコミケの同人ソフトみたいですね。誰か作って私にください。

文字数がなくなってきました。それでは今月、最後のハガキといきましょう！

まだ中学１年生のいたいけな少女の私が、こういうものを読んじゃってもよいのでしょうか？　神奈川県　乗田綾子さん：０５７

もちろんぜんぜんかまいません。じかし、中１っていったら12～13歳？　いやはや、いくら女性のほうが精神年齢高いからって……若いのに見上げたもんです。それに綾子さん、いまから、「素」で鍛えておけば、将来は立派な人間になれるでしょう。ハッキリいって、読者さまの意見を聞いているだけで役に立ちます。私もこのコーナーやって、「そうか、そんな意見もあるなぁ」なんて思ったことがけっこうありますし。最悪でも、一人前の投稿者になれるハズです。たぶん。きっと。

どうでしたでしょうか？　今月のゲームの素。人気はソコソコでも、ハガキはメチャクチャ来ています。大丈夫。さ、そこの読者さま！　意地はってないで、早くこちらの世界に来てください。痛くしないから。みんなで、楽しくなりましょう。楽しいですよぉ、クスクス。じゃあ、また。

ランキング一覧

１位	１６０	伊東沙音：054
２位	１３５	四月一日りんたろう：013
３位	８０	湖山たみ：002
４位	７０	高橋智子：003
５位	６０	アッイウ：099　睦月新吾：076
		NEO：038　あさかEX：008
６位	５５	エヌ氏！：098
７位	５０	火の鶏：056　モリ子さん：026
		あがた☆ちあ：030
８位	４５	ぽぴゅ：057
９位	４０	Ha：133　児嶋芳実：192
		そらたま：090
10位	３５	桜桃：033　タマネギ剣士：075
		吉本抹茶：078　プーロール：141

※ちょいっす。はっぱでーす。それではランキングの発表。一位は、またまた伊東沙音さん：054。すごーいっ！　みんなも伊東さんに負けないように、がんばってね。ちなみに11位の人は、４人いましたぁ。いやあ、強いなぁ伊東さん…。



⬅岐阜県　たけこさん：229：そうですか。では私の頭もアブないみたいです。ワーイ……え？



⬅北海道　猫崎寿くん：237：私も高校生になったら告白されたいです。あ、卒業してました。

➡千葉県　プードル１号さん：175：いつの時代も戦う女は美しい……私なら戦わなくてもOK！



➡東京都　海田いかるんさん：135：100万部以上、小説も売れているらしいですし。すごいですね。



➡大阪府　渡部たけるさん：117：ありがとう。カブリモノについても本人に聞いておきます。



➡愛知県　Canonさん：238：とことん『ぷよぷよ』したあとは、こんなカンジです。



➡秋田県　龍咲唯梨さん：239：それはシャルロットだけ育てただけなのでは？



➡北海道　すんた桐さん：122：『FF』は、音楽もかなりイカしてます。同様のハガキ多数です。





⬅新潟県　スマイルさん：240：イヤです。こんな人が飛んじゃイヤです。助けてください。



⬅東京都　高清水りなさん：230：超がつくほど豪華ですか。ちょっと……かなり気になります。



⬅京都府　とるこ石さん：241：GBで『モグラーニャ』。なかなかトレンディです（死語）。



⬅新潟県　高橋智子さん：003：それなら自転車乗れば…。家に置いたらかなりジャマですし。



⬅長野県　湖山たみさん：002：ガイ使っている人って少ないですよね。ニンともカンとも。



⬅宮城県　芙欧珠麿さん：210：『FFⅣ』のリディア。芙欧さん、これからもよろしくっ！

➡岡山県　四月一日りんたろうくん：013：ゲーム機って、玩具に分類されているみたいですしね。



➡新潟県　風葉あさぎさん：242：スキルの拾得に命賭けてる人もけっこういるみたいです。



➡奈良県　ケムさん：243：なんかミリーのイラストが大人気です。競争率高いですよ。



➡青森県　プーロールくん：141：いくらなんでも早すぎです。だいたい2か月くらいをメドに。



➡新潟県　サトウさん：164：最近、喫煙者が嫌われます。減らすように努力してるんですが…。



➡福岡県　みらみすずさん：201：そうですか。女顔が好きですか。男顔の女性はどうですか（笑）。



次号予告

ぬぉほほほ。俺様の名はルパ～ンしゃんしぇーい。こう見えても正統派の怪盗さぁ。今度の狙いは、デンロクにある“ゲームの素”。警備はキビしいらしいが、俺様にかかれば、ちょちょいのちょいとお手のもんさ。じゃあ、来月を楽しみにしとけよ。絶対に“ゲームの素”をいただいて、不二子ちゅわんにあげるんだもんね。おっと、銭形のとっつあんにはナイショにしといてくれよ。じゃあな。

次回「今宵の斬鉄剣はひと味違うので、またつまらぬものを斬ってしまった」の巻





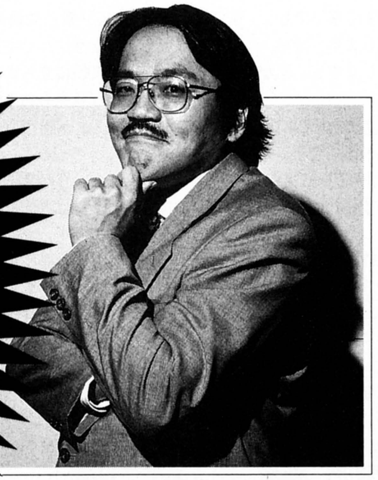
イラスト／多摩屋猫丸

✹ゲームショウの帰り、サザンの曲を聴きながら夏の海をクルージング。でもその船は水上バス…。

ゲームの友

「それをいっちゃあ、おしまいよぉ」とは、今は亡きフーテンの寅さんのセリフですが（編注：渥美清さんのご冥福をお祈りします）、ゲーム業界には「それは絶対にいっちゃダメ！」という、決まりが多々あります。いわゆる規制ってヤツですな。ほら、最近だと例のアレとかソレとか（編注：ちっともわかりません）……パソコン通信なんかだと、どうどうと語られているんですがねぇ…。でも、私は怒られたくないので規制は守ってます。こう見えても私、日和ってますから。…しくしく（編注：なぜ泣く）

ゲーム業界「ウワサ!」の大深層 6
超「解説」編



赤尾晃一

あかお・こういち　1958年生まれ。静岡大学情報学部助教授。専門はエンタテインメント産業論。ゲーム、テレビ、映画、インターネットなどをビジネスの側面から分析する。平林久和氏との共著「ゲームの大學」が好評発売中(メディアファクトリー)。インターネットでメディア・ウオッチ日記を公開中。アクセスは下記アドレスへ。「http：//www.orange.or.jp/~akao/」

横井軍平氏の退社が象徴する、任天堂の歴史的転換点

任天堂は「悲観論」に支配された会社である。テレビゲームという市場を生み出し、リードしてきたにもかかわらず、ゲームという市場が「ある日、突然に」消えてしまうのではないか、という「おびえ」を常に抱いているようだ。

おびただしい数のゲームソフトが市場にあふれた結果、ユーザーの「ゲーム離れ」が進行しつつある、という危機感がNINTENDO64には凝縮されている。質的転換を果たしゲームを変えるためである。

そして、『スーパーマリオ64』は確かに、その役割を十二分に果たしたと言える。『スーパーマリオ64』を遊ぶと、他のソフトは随分と色あせて見えるから不思議だ。だけど、任天堂はそれでもなお悲観論を放棄しない。

次に発売される64のソフトが、『スーパーマリオ64』に見劣りしない水準に達しないと、「ゲーム離れ」を加速させるのではないか、と考えているフシがある。任天堂が64で掲げる「少数精鋭主義」は、そんな危機感の表れでもある。限りがある経営資源（ヒト、カネ、モノ）をすべて64に注ぎ込まないと「ゲームの王道」は堅持できないのである。

8月15日付で、横井軍平・前製造本部開発第一部部長が退社したのも、任天堂のそんな「変化」を象徴していると言えるだろう。

ファミコン→スーパーファミコン→NINTENDO64という「王道」に、任天堂には「ハイテク玩具」という商品系列があった。ウルトラハンド(65年)に始まり、光線銃SP、ラブテスター、チリトリー、そしてゲーム&ウォッチ(80年)と、任天堂の「ハイテク玩具」の歴史は、稀代のアイデアマンである横井氏の足跡でもあった。

その後も横井氏は、テレビゲームの興隆を横目に、ゲームボーイ、バーチャルボーイと、テレビゲーム以外の商品開発を手掛けてきた。

「テレビゲームもいずれは飽きられるかもしれない」という、任天堂の悲観論や危機意識を象徴する存在だったと言えるだろう。

「64ビットだ、コンピュータ・グラフィックス(CG)だといったところで、しょせんは小手先の改良。16ビットの2乗、256ビットにならないと『ゲームが変わる』とは言えないのではないか。今のゲームの市場は、作り手も行き詰まりを感じ、遊び手も惰性に流されている。このままでは危ない、という意識で常に試行錯誤をしてきた」。

横井氏はバーチャルボーイの開発意図を、こう説明してくれたことがある。そして、バーチャルボーイの発売までは、任天堂も横井氏の開発思想を支え続けるだけの余力はあったのである。「テレビゲーム離れ」が起きた際のリスクを担保する意味もあったのだろう。

しかし、NINTENDO64を発売した段階で、任天堂はそうした「退路」を絶ってでも「悲観論」を正面突破しなければならなくなったのだ。「おもちゃ製造会社」としてでなく、巨額の投資と日時を要するゲームソフトを開発していく「メディア・カンパニー」として、旗幟を鮮明にせざるをえないのである。

マイクロソフトとの合弁会社による情報サービス会社の設立、ネットスケープ・コミュニケーションズ社が中心となって設立したインターネット家電向けソフト開発会社（ナビオ・コミュニケーションズ）への参加など、好むと好まざるとにかかわらず、任天堂はデジタル・メディア革命の奔流の中に完全に巻き込まれている。「玩具会社」という枠組みの中にとどまることは許されないのだ。

横井氏が退社し、「ハイテク玩具」という、任天堂を支えてきたもうひとつの商品系列が事実上、途絶えてしまうことは、任天堂にとって、ある意味では必然なのである。「たかが、おもちゃ」から「されど、メディア」へ。ゲームは確かに大きく変質したのである。

ゲームは「おもちゃ」から『メディア』へ変質した

Flowers for Yosaku the Lumberjack

土門弘幸の

きこりの与作に花束を

その6 画面からの風

浮遊感というのは、気持ち良いような悪いような、じつに微妙な感覚だと思う。階段を五段飛ばしぐらいで一気に跳び降りる一瞬も、エレベーターで一気に高い階から降りるのも、あのフワッというあの感覚は変わらない。けれど僕はエレベーターの浮遊感は苦手で、跳躍の浮遊感はとても好きだ。

思うに人間が海から陸に上がり、重力の束縛に歯向かって直立歩行するようになって以来、浮遊感とは非日常的な感覚になってしまったのだろう。だから、なにかの機会に身体がフワッと浮かぶことがあると、違和感を覚えて戸惑い、状況によってそれが快感にも悪寒にもなる……つまりあのフワッという感覚は一種のトリップなわけだ。

ひどく豪快な仮説をブチ上げてしまったが、今回はそのトリップをお手軽に、肉体的な危険なしに味わえる手段のお話。

なにしろハンググライダーやロケットベルト、スカイダイビングやジャイロコプター、果ては中世の見世物かと思う人間大砲や、イカロスのごとき翼飛行まで味わえるとあれば、これはもうゲーム以外では（今のところ）有り得ない。もちろんゲームによるヴァーチャルなものだから、実際にそれを体験することに比べたら遥かに乏しい浮遊感だけど……確実にあの違和感を覚えられる。

『パイロットウイングス64』というのは、そんなゲームだ。

世間では初回配給の数合わせだの、マリオのおまけだの、色々言われているこのゲーム、確かにインパクトやエンターテイメント性では同時発売の『マリオ』に劣る。だけど逆に、ファンタジー・ワールドに踊るマリオ氏と違い、本作の登場人物たちは比較的現実に近い世界で、現実に近い法則に基づき行動する。それがかえってリアルな感覚をコントローラ越しにプレイヤーに伝え、空を飛ぶことの疑似体験をうまく味あわせてくれている思うのだが……どうだろう？

風が吹けばフラフラ、燃料がなくなればヨロヨロ、その厳しいバランスの中で与えられたミッションをこなす。指先に運動神経を、画面に視神経を集中するうち、僕は思わず身体を傾け歓声を上げ、小さなものだが確かな浮遊感を味わっていた。特に、ハンググライダーで上昇気流を捕まえて浮かび上がる時の、フワッという感覚。あれはいい！

なにしろホラ、こういうゲームだ。とにかくなにも考えずに、頭を空っぽにして内容に集中してると、自然に身体が揺れてくる。声が喉から漏れる。ゲームにハマるハマらないっていうのは、意外と本人の気の持ちよう次第なのかもしれない。

こういう書き方をしてると、『パイロットウイングス64』がそんなに良くないゲームのような印象を受けるかもしれない。確かに、万人に自信を持って勧める類（たぐい）ではないかもしれないが……ヤる気ハマる気があるなら、お手軽にちょっとした快感が味わえる、良作だと思う。『マリオ』と違い不自然で強引な視点転換も少ないから（ないわけじゃないけど）、酔わないし（笑）。

実を言うと『パイロットウイングス64』は、買った際にちょっとやっただけで、そんなに入れ込んでいたわけではなかった。それが急にやってみる気になったのは、今年の夏頃にゲームセンターにお目見えしたゲームをやったせいだったりする。

ご存じの方もいるかもしれないが、自転車のようなペダルを漕いでプロペラを回し空を飛ぶ、某ゲーム。新しいモノ好きの血が騒いでちょっとやってみたら、ハマってしまったのだ。N64に関するコラムで他機種のゲームを誉めるのはナンだけど〝空を飛ぶ〟感覚がすごく楽しいゲームである。



この感覚をふまえてヤると、『パイロットウイングス64』も俄然輝きを増してくる。初めてやった時はなんだか高度なテクニックのいる上級者向け、アクション好き向けのゲームだと思っていたのだけれど、そうじゃなかった。このゲームは、つまり〝空を飛ぶ〟感覚、フワッと来る浮遊感を味わうゲームなのである。そのついでに、腕を磨いて上級コースに挑めば良い。

仕事に疲れた時、他のゲームに飽きた時、少し暇が出来た時。ちょっと空を飛んでみよう。スコアなんかどうでも良い。そういう風に肩の力を抜いてやってみると、手軽に浮遊感を味わえる。そういうゲームとして、僕は楽しんでいる。

あのフワッとくる実に微妙な感覚を心地よく感じるためには、プレイヤーの、ゲームに対する余裕が必要なのだろう。

空を飛ぶならのんびりと……ね。

土門弘幸
（どもんひろゆき）



国内放浪で心も体も回復した土門氏。そんな氏に待ち受けていたのは、とっても楽しいお仕事の山だった。さあどうする！　以下次号。

ILLUSTRATION／藤本秀明

電撃NINTENDO64 12月号は10月21日(月)発売!

秋深し 隣りもロクヨン ハマッてる

そのスジの人々の間で、今ひそかに話題になっている『ワンダープロジェクトJ2』を大特集！ ウシシ。さらに『ウエーブレース64』はもちろん、『マリオカート64』情報も大公開！『ドラクエIII』もグーよ。

※予告の内容は変更されることがあります。



電撃NINTENDO64 11月号
1996年11月1日発行　定価590円(税込)
※NINTENDOは任天堂の登録商標です。
■発行所／メディアワークス
■住所／〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■電話／（編集部）03（5281）5211
（広告部）03（5281）5205
■発売元／主婦の友社
■住所／〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
■電話／（営業）03（5280）7550
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／06383-11

ライター大募集!!

本誌では、NINTENDO64のゲーム攻略法や新作紹介を書けるライターを募集中です（18歳以上、都内近郊在住者に限ります）。希望する方は、①最近プレイしたゲームの紹介（800字以内）②履歴書（写真貼り込み）を同封のうえ、「ライター募集」係まで封書でご応募ください（履歴書は返却しません）。採用者には3か月以内にご連絡します（3か月たっても連絡がないときはゴメンナサイ、不採用ということですのでご了承ください）。なお、電話での問い合わせは受けつけておりません。なお経験者の応募は特に歓迎します。

おたよりのあて先は 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃NINTENDO64編集部 各コーナー係まで

10月号プレゼント当選者発表

パイロットウイングス64
北海道　名取重敏
栃木県　長妻君江
神奈川県　木下深雪
スーパーマリオ64
宮城県　小野沢智
群馬県　根岸友彦
鳥取県　長谷川冬子
最強羽生将棋
秋田県　三条美紀
富山県　飛田善之
高知県　岸田由美
シミュレーションプロ野球2
京都府　藤井永敏
香川県　安田洋次
熊本県　重田裕介
ナンバーズパラダイス
愛知県　兵頭拓磨
岡山県　山藤洋一
長崎県　前田拓也
必殺パチンココレクション4
茨城県　墨田幹久
滋賀県　半田陽介
山口県　平木健三
トレーディングバトルカード
静岡県　梅原和也
石川県　宮本裕美
ほか2名
30X
埼玉県　内田一德
鳥取県　矢木寿人
福岡県　柳迫啓伸
今村理恵テレカ
北海道　池田修崇
ほか9名(敬称略)







DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストIII　そして伝説へ・・・

キャラメイキングから仲間の活用法まで!!

スーパーキャラへの道

「あぶない水着」ビジュアル大公開!!

SFC	スーパーファミコン　ドラゴンクエストIII	発売日未定
	●エニックス●RPG●容量未定　Ⓑ	価格未定

育てに育て、スーパーキャラにしたい！　と思うのはだれでも同じ。だがなんと！　この『III』には、スーパーキャラを生み出すための秘密が、冒険に旅立つ前の時点に隠されていた!!



STEP 1 仲間誕生のヒミツ



キミの冒険を手助けしてくれる仲間たちは、いったいどこから現れるのか？　ルイーダの店が紹介してくれる頼もしい仲間たちの、その生い立ちとは…!?　仲間誕生のヒミツを知ることこそ、スーパーキャラを生み出すための秘けつなのだ！

王様からの贈り物で キミだけの仲間になる!!

キャラメイキングの流れ

登録所へ行く
あらかじめ待機している戦士、僧侶、魔法使い以外の仲間が欲しい場合は、登録所へ行こう。

名前を決める
性別を決める
職業を決める
キミの望みを入力しよう。仲間は、ここで選べる7種類の職業ごとに能力が変わり、そのうえ男か女かでも違いが出るのだ。

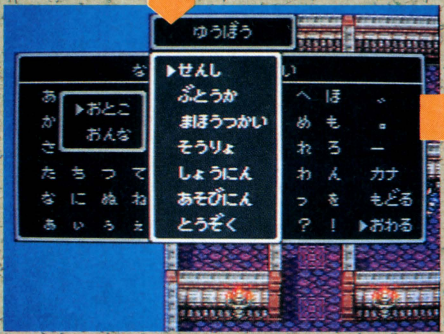
仲間が探し出される

タネを使う
気に入った仲間が探し出されたら、さらに「タネ」を使ってキミだけの仲間にしよう。

仲間の性格が決まる

⬇仲間の登録所は、ルイーダの酒場の2階にある。このオジサンがキミの希望を叶(かな)えてくれるのだ。

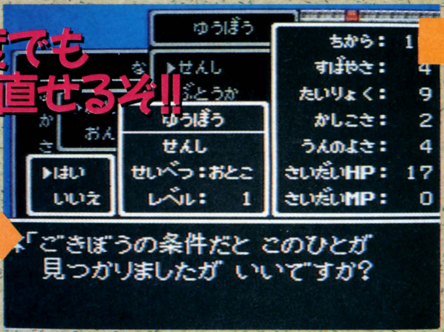




➡まずはキミの好みを注文しよう。名前と性別を決めたら、好きな職業を選ぼうね。

ルイーダの店では仲間の紹介とともに、キミのニーズに応えるべく、キミの望みどおりの仲間を探し出すこともしてくれる。酒場にはいつも、戦士、僧侶、魔法使いの3人の仲間があらかじめ待機しているけど、特に注文がある場合は、「登録所」で仲間のオーダーをすることができるのだ。実は、この「登録」こそが、スーパーキャラを生み出す第一歩でもあるんだぞ。では、「登録」によるキャラメイキングの流れをみていこう。

何度でもやり直せるぞ!!



⬆条件に合った仲間をオジサンが探し出してくれる。能力にはバラツキがあるので、気に入らなかったら別の人を紹介してもらおう。1回でOKしてもいいけど、根気よく探し続けることが、スーパーキャラへの近道だぞ。もしかしたら、ハイレベルな仲間に出会えるかもしれないからね。

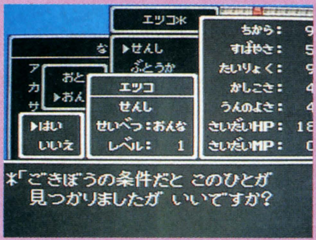
スーパープレイヤー養成講座―――1

禁断の果実

女の子だけのパーティで「あぶない水着」を着ればセクシー軍団のできあがり!!

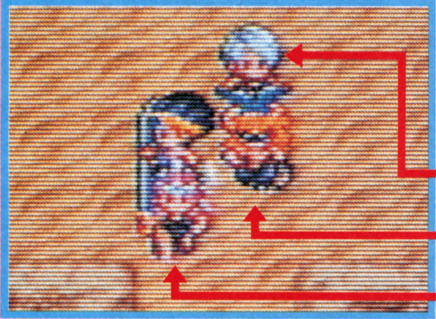
スーパーキャラを生み出すためには、それだけキミがスーパープレイをしなければならない！ ってことでスーパープレイヤー養成講座その1。スーパープレイヤーになりたければ「あぶない水着」を手に入れて、最強のセクシー軍団を率いよう！ この水着、女の子にしか装備できない変身アイテムなんだけど、装備すると、職業ごとに違う水着姿に着替えてしまうのだ。う～ん、アブナイ！



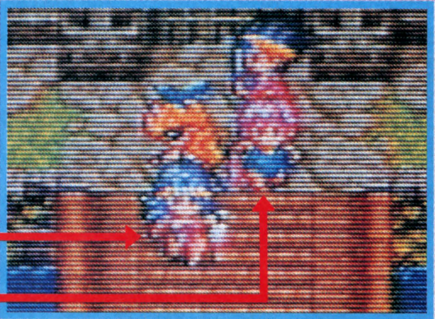


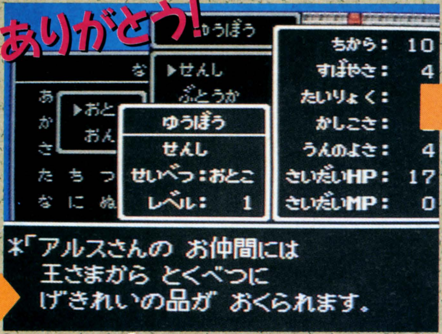
⬅何はともあれ性別を女にしないとね。女の子4人をすべて水着にするのが王道だ！ ちなみに、変身アイテムは他にもあるから探してみよう。





わお♥

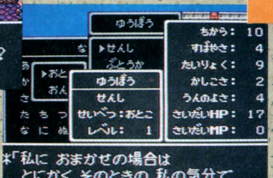




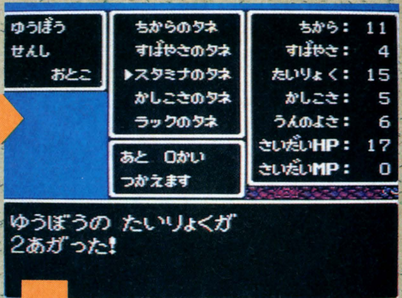


⬅なんと、王様が「タネ」をくれた!! 太っ腹だね大将!! でも、どう使ったものか……。

⬅使い方に迷う人はオジサンにおまかせすることもできる。天に運をまかせてみるのもいいかもしれないぞ。

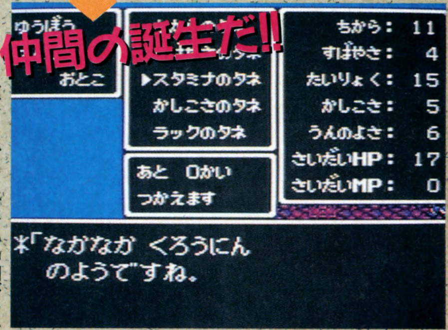


⬆え？ オジサンの気分にまかせるの？ それはちょっと、という人は自分でね。



⬆使う「タネ」によって能力値が決まり、数値がランダムに上がる。1上がる場合もあれば、3上がることだってあるのだ。

王様からの激励品!!「タネ」の威力を見よ!!



⬅すると、キミだけの仲間がついに誕生する!! 性格が決まったところで登録が終了する。

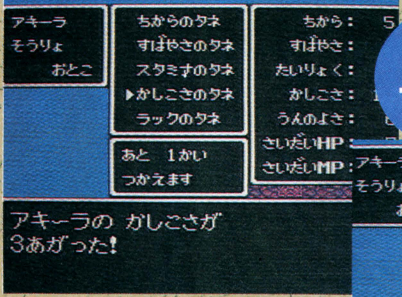
タネの種類

オルテガの血を引く勇者であるキミには、王様からの激励品として5種類のタネが贈られる。これらのタネを5回使って、その仲間の能力をさらに上げてあげよう。ごくまれに、6回使えることもあるから狙ってみるのもいいぞ。こういう地道な苦労が、スーパーキャラへの道なのだから。

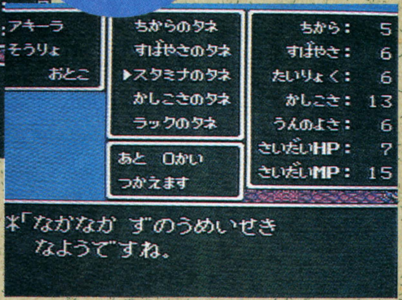
タネと能力値の関係は以下のとおり。【力のタネ】…腕力の強さ。この力に装備する武器の強さを加えたものが攻撃力になる。【素早さのタネ】…この能力が高いほど戦闘時に早く行動できる。【スタミナのタネ】…この能力が高いほどHPの伸びが大きい。【賢さのタネ】…この能力が高いほど呪文を早く覚えMPも上がりやすい。【ラックのタネ】…運のよさ。この能力が高いほど敵の攻撃がかわしやすくなる。

「性格システム」大研究!!
同じ職業でもこんなに変わる!!

登録した仲間たちは、1階の酒場へ行ってルイーダに話しかければ、いつでも呼び出してくれて、いつでも冒険のお供として連れ出すことができる。しかし、キミの仲間がスーパーキャラになれるかどうかは、その「性格」ですでにある程度、運命づけられているといっても過言ではないんだぞ!



どの能力を上げるかで性格が決まる



⬆どの能力値を上げたいのか決めて「タネ」を選ぶ。「タネ」によって上がる数値はランダム。ちなみに、「かしこさ」を重点的に上げてみると……。
➡頭脳明晰なキャラが生まれるのだ。

性別や職業、そして最終的な能力値。それらの結果「性格」が決まる。「性格」の種類は50種類以上もあって、「タネ」で上げた能力値の変化が大きな要因になっているぞ。そして「性格」の違いで成長の仕方も変わってきてしまうから、スーパーキャラ誕生のためには重要なポイントといえるだろう。めったに現れないお得な性格もあるから、何度もトライしてみては?



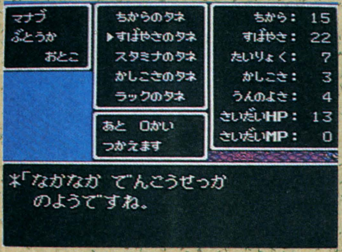
⬆レベルアップしたときに能力値が上がっていく。頭脳明晰なアキーラくんは、「かしこさ」に加えて「うんのよさ」もUP!

性格の違いで成長も違う

具体例 同じ武闘家でも違いがある!!

実際のところ性格によってどんな違いがあるか、武闘家の2人を比べてみよう。

電光石火のマナブくん





➡武闘家のくせにたったの4ポイント!?

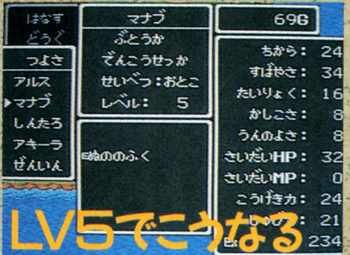


⬅おおがらす相手にも5ポイントだよ!

電光石火というだけあって、素早さがとてつもなく高い! きっと、敵の攻撃なんかフワリフワリと避けまくってくれるんだろう。これで「うんのよさ」が高ければ、敵の攻撃回避率100%にもなる、とか!?

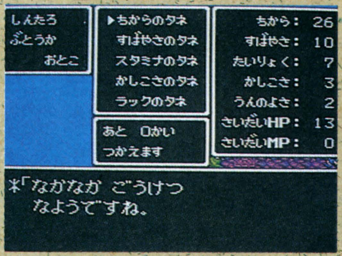


⬆レベルアップ時には、やはり「すばやさ」がダントツの伸びをみせる。それなりに「たいりょく」も上がる。



⬆武闘家にしては「ちから」が低いけど、「すばやさ」と「うんのよさ」の数値は、さすがに電光石火らしく高い。武闘家の特徴のひとつである素早さを強化したキャラというわけだ。

豪傑なしんたろくん



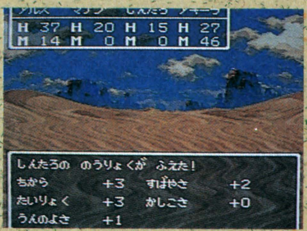


➡武闘家らしく12ポイントの大ダメージ!!

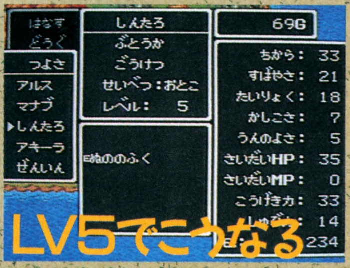


⬅力のある武闘家はやっぱり頼もしい!

こちらは力自慢の豪傑マン。どんなに防御力の高いモンスターだって、ばったばったとなぎ倒してくれるぞ! ただし、素早さはいまひとつなため、仲間からは「装備が安くてすむ戦士」と呼ばれているとかいないとか!?



⬆やはり「ちから」の上がり方が目を引く。もう少し上がってくれるには、どんな性格にしたらいいのかな?



⬆「ちから」も高く、「たいりょく」もある。これぞ武闘家! っていう怪力の持ち主だ。性格によるこうした違いは、成長すればするほど目立つようになってくるぞ。

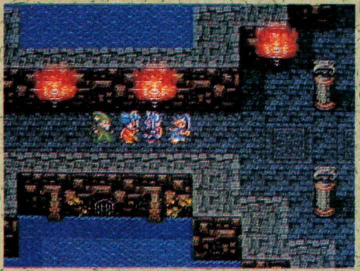
仲間の活用法 STEP 2



この『SFC　DQⅢ』にはおなじみのAＩ戦闘がない。戦略をキミ自身が考えすべての行動を決定する、フルコマンドバトルなのだ。頼れるのは自分のウデだけだから、仲間たちの有効な活用法を身につけて、スーパーキャラに育てる技術をゲットしよう!!

冒険者の心得とは?

いくら初期値の高いスーパーキャラを見つけたって、いくら「タネ」を有効に使ったって、冒険の基本を忘れては、スーパーキャラのタマゴはタマゴのまま。もちろん、とっても珍しい「性格」を見つけたって、「あぶない水着」を全キャラ分手に入れたって、他の変身アイテムをたくさん見つけたって、冒険者の心得を知らなければダ～メ！　とかいっても、スーパーキャラを目指すキミにはもうわかっていることなんだろうけど、念のため、ここで冒険者としての〝たしなみ〟を復習しておこう！　いくらFCの『Ⅲ』がベースとはいえ、忘れてることもあるかもよ。



⬆危険なモンスターが待ち受けているダンジョンは、避けては通れない難所。冒険者の基本を守って楽しい旅をしよう！

ルイーダの店



⬆冒険者のオアシス、ルイーダの店。仲間を集めたり仲間を登録したり、おまけに銀行もある便利な店だ。

体力回復



⬆旅で疲れた体をいやすため、宿屋に泊まって体力の回復を！　夜になれば村人が出迎えてくれることも。

王様



⬆お城にいる王様に旅の報告をすれば、キミの冒険を「冒険の書」に記録してくれるぞ。

スーパープレイヤー養成講座――2
隣人を愛せよ
パーティアタックを忘れるな!!

戦闘シーンでは味方に攻撃することもできる!!　パーティアタックと呼ばれるこのシステム、上手に使えばとっても役に立つんだぞ！　例えば、味方にマホトラをかけてMPを分けてもらったり、混乱している仲間を我に返らせるとかね。仲間を助けるためにあるもので、ケンカのためじゃないぞ。



⬆モンスターにラリホーをかけられ眠ってしまった!!　これはマズイ！



⬆仲間を見殺しにはできない！　味方のウインドウを出してたたき起こそう！



⬆ゴツン！　起きたかな？　くれぐれも大ダメージを与えないように、そっと攻撃しようね。

基本中の基本！戦闘方法を知っておこう!!

「こうげき」や「そうび」など、戦闘シーンでの基本操作となる戦闘コマンドを解説しよう。基本的なことだから、正確に理解しておこうね。

攻撃——ATTACK

もっとも使われることの多いコマンド。装備した武器、あるいは素手で、敵を直接攻撃する。力と武器の強さが攻撃力となるので、どんな武器を装備するかは重要な問題。装備中の武器を他のアイテムに交換したい場合は「そうび」コマンドを実行して変えよう。





⬆➡モンスターが現れた!! 初めてのモンスターだったら、様子をみるためにとりあえず「こうげき」で打撃攻撃だ。

防御——PROTECT

身を守っていれば、敵から受けるダメージを半減させることができる。HPが残り少なくピンチになったときなどに有効だ。



⬆ピンチになって、仲間の助けが間に合いそうもないときに使おう。

呪文——MAGIC

呪文を唱えるコマンド。攻撃呪文、回復呪文、そして補助呪文がある。





⬆呪文を選ぶときには、その効果や消費MPと残りMPが右下のウインドウに表示される。参考になるね。



⬆➡重要な補助系の呪文。ルカニは敵の守備力を下げ、マヌーサは敵の目をくらませるのだ。

道具——ITEM

各人が持っている道具をこのコマンドで使うことができる。「やくそう」や「どくけしそう」などを使うことが多い。ただし、戦闘中に「どうぐぶくろ」から直接出し入れすることはできないので注意。また、戦闘中に使うと特殊な効果を発揮するアイテムもあるぞ。





⬆戦闘中に使うと効果のあるアイテムは、装備する武器などにもある。
➡「まどうしのつえ」を使うと、メラと同じ効果が表れた！

逃げる——RUN

イヤ〜な敵や弱すぎる敵が現れて、戦闘を避けたいときにはこのコマンドで逃げることができる。失敗することもあるよ。



⬆失敗すると、敵に回り込まれて防戦一方。まさにタコ殴りにされます。

スーパープレイヤー養成講座——3
汝の敵を知れ

モンスターの特徴をつかみ戦い方を考えよう!!

モンスターたちは、単純にこちらを攻撃してくるだけじゃない。それぞれ得意な攻撃をもっていたり、また弱点もあるのだ。モンスターの特徴を見極めておけば、戦いを有利に進めることができるぞ。





⬆➡火炎攻撃が得意なかえんムカデの弱点は氷。メラ系の呪文にはびくともしないが、ヒャドなら大ダメージを与えることができる。



⬅やたらに防御力の高いモンスターもいる。どんな攻撃が効くのか弱点を探ろう。



⬅初めて会ったモンスターに強力な呪文を浴びせられ、瀕死寸前になることも。



⬅強力な呪文をもつ敵でも、その特徴を知っていれば、前もって手を打つことができる。

自分流のパーティ編成を見つけ出そう!!

9種類あるうちのどの職業のキャラをパーティに入れるかで、戦い方はガラリと変わる。パーティ編成にはいろんなパターンがあるが、自分の好きな戦い方をしたいなら、自分流のパーティ編成を見つけるのがベストだ。ここでは8つのパターンを評価してみるぞ。

評価基準

打	武器で敵を斬りつけたり、素手で敵を殴ったりする直接的な打撃攻撃力。	命	HPを回復したり、毒の治療をしたり、仲間を生き返らせる回復呪文の魔法力。
魔	さまざまな呪文による魔法攻撃力。攻撃呪文と補助呪文の魔法力。	得	戦局に影響することはないが、冒険をするうえでお得な効果のある特別な力。

標準型

攻守ともにバランスよく!



勇者、戦士(武闘家)、僧侶、魔法使いのパーティ。とてもバランスがよく、どんな状況にも対処できるオーソドックスな編成。

打	★★☆	命	★★☆
魔	★★☆	得	☆☆☆

欲張り型

金もうけは大事!

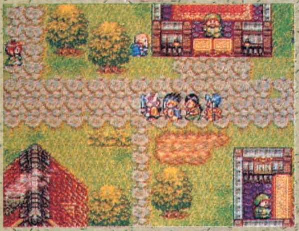


勇者と、装備にお金のかからない武闘家、モンスターから宝を盗む盗賊、そして戦闘後により多くのお金を入手する商人のパーティ。

打	★★★	命	☆☆☆
魔	★☆☆	得	★★☆

打撃攻撃型

力のかぎり前進!



勇者、戦士、武闘家、僧侶のパーティ。パワフルで豪快な戦闘を楽しみたい人にオススメ。回復役の僧侶をお忘れなく。

打	★★★	命	★★☆
魔	★☆☆	得	☆☆☆

探検型

効率のいい冒険を!

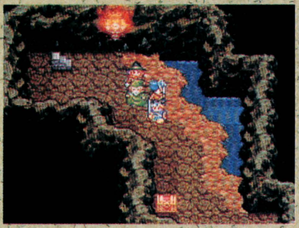


盗賊を加えたパーティ。盗賊がいれば、未知の土地でも自分たちの場所がわかるし、ダンジョンの宝箱の数もわかる。

打	★★☆	命	★★☆
魔	★☆☆	得	★★☆

魔法攻撃型

ハデに戦いたい!



勇者、僧侶、魔法使い2人のパーティ。全体攻撃魔法を連発したり、ハデに戦いたいならこれ。勇者と賢者3人のパーティでも可能。

打	★☆☆	命	★★☆
魔	★★★	得	☆☆☆

運まかせ型

遊び心をもちましょう!



遊び人の3人を加えたパーティ。まともに戦ってくれることはめったにないが、いろんな遊びで楽しませてくれる個性的なパーティだ。

打	★☆☆	命	☆☆☆
魔	☆☆☆	得	★★★

用心型

石橋をたたいて渡ろう!



回復役の僧侶2人を加えたパーティ。安全第一なのでめったに危機的状況にはならないけど、戦闘に時間がかかるのが難点。

打	★★☆	命	★★★
魔	★☆☆	得	☆☆☆

お色気型

こだわるならギャル!



これはオマケ。「あぶない水着」を装備したギャル4人のパーティ。戦い方は職業によって違うけど、気分的にはとってもお得だぞ!!

打	?	命	?
魔	?	得	★★★





格闘ゲームのパイオニアのシリーズ最新作がいよいよ登場間近になった。来るべき戦いの日々を前に、システム、キャラを最終チェックしておこう！

SFC	ストリートファイターZERO2	'96年内発売
	●カプコン●ＡＣＴ●32M＋S-DD1	¥7,800

ZERO 2システムで熱くなれ！

SYSTEM 1 オリジナルコンボ

コマンド ⓅⓅⓀまたはⓀⓀⓅ

オリジナルコンボ(以下オリコン)とは、スーパーコンボ以外の技を、一定時間連発で出せるようにするコマンド。これを使えば、普通なら連続技にならない組み合わせのコンビネーションも、連続技になってしまうのだ。作動時間はスーパーコンボゲージ(スーパーコンボの項参照)のレベルが関係し、レベルが高いと作動時間が長くなるのだ。



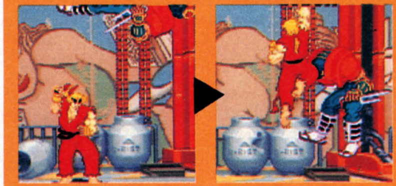
⬇敵に接近してオリコン発動！ すると、敵はのけぞってガード不能になる。このスキに攻撃をブチ込め！

⬆オリコン中はつねに前進し、後退はできない。よって、背後に回り込まれるとハイ、それま〜で〜よ〜。

オリコンはこんなにスゴイ！

❶空中で連続ヒット可能

通常は、攻撃で宙に吹き飛んだ相手にダメージは与えられないが、オリコンにそんなことは無関係！ 昇龍拳連発もこのとおりだ。



❷スキがない！

オリコン中は、どんな動作にもスキが生じない。小キックの連打攻撃のような感覚で大パンチや必殺技などのモーションの大きな技が素早く繰り出せるうえ、お手軽に大ダメージを与えられるのだ。



こんなこともできる

➡飛び道具を数発同時に表示させることも可能なのだ。

❸タメ時間は不要！

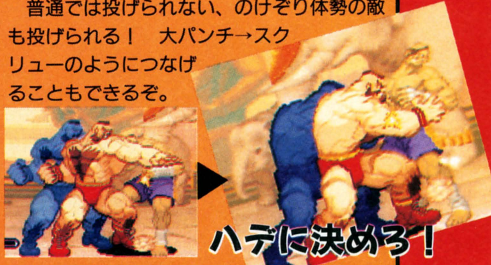
以下のようにすれば、タメ技もコマンド技と同様に使える。サマー連発は気持ちいいぞ。



⬇⬆と入力し… サマー炸裂！

❹必殺投げも組み込める

普通では投げられない、のけぞり体勢の敵も投げられる！ 大パンチ→スクリューのようにつなげることもできるぞ。



ハデに決めろ！

SYSTEM 2 スーパーコンボ

コマンド キャラ解説を参照



攻撃をしたりダメージを受けるとたまるスーパーコンボゲージを使用して出す、強力な必殺技。ゲージには3つのレベルがあり、最後に押すボタンの数で技のレベルが決まるぞ。

⬆スパコンで倒せば画面がフラッシュ。ボーナス点も入る。

レベルによって威力が変化



真空波動拳の場合

⬆LV1と3ではダメージの他にヒット数なども変わるぞ。

LV1



⬆敵は倒れず威力も低い。

LV3



⬆敵が燃えて倒れるのだ。

SYSTEM 3 ダウン回避

コマンド ←↙↓+Ⓟ

足払いなどの転ぶ攻撃を受けたときに使うと、倒れずに転がって、体勢を立て直す。押すパンチボタンにより、立ち上がる位置が変わるのだ。



▶



⬆➡油断している相手に近づき、反撃してやろう。

SYSTEM 4 空中ガード

コマンド 空中で←

空中で敵と反対方向にレバーを入れると、地上と同様にガードできる。ただしガード不能技もある。



⬆敵も宙に浮いていればガードが可能。この場合、引きつけてタイガーブロウを出されるとガード不能。

SYSTEM 5 ZEROカウンター

コマンド ←↙↓+ⓅまたはⓀ

敵の攻撃を防いだ瞬間にこのコマンドを入力すると、瞬時に反撃するのだ。立ち、しゃがみ状態のどちらからでも出せ、パンチとキックで攻撃が変わる。基本的にパンチが上段、キックが下段攻撃となる。



⬆この技はスーパーコンボゲージを1レベル消費する。

2タイプのカウンターを使い分ける



⬆敵の攻撃を予測して、どっちの技で反撃するかを判断しよう。

パンチの場合



キックの場合



SYSTEM 6 挑　発

コマンド セレクトボタン

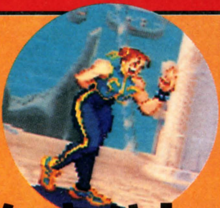
余裕をアピールするための、お遊びアクション。1ラウンドで1回しか使えないが、オリコン中なら何度でも出せる。挑発中は操作不能なので注意。



⬆キャラによっては、攻撃能力のある挑発が出せる。ほとんど威力はないけど、こんなのくらったら悔しいのなんのって！

余裕をかませ！









SYSTEM 7 受け身

コマンド 投げコマンド

敵に投げられた瞬間、自分も投げ返すような感じでコマンドを入力しよう。成功すれば着地時に受け身をとって、投げのダメージを半分程度に減らすことができるぞ。ただし、ザンギのスクリューなどの必殺投げ技は受け身がとれないぞ。もちろんスーパーコンボによる投げに対しても同様だ。



⬆つかまれた瞬間に素早く反応できるかが勝負！

初心者もラクラク オート操作



『ZERO2』では、キャラ操作をマニュアル、オートの2タイプから選べるようになっている。マニュアルでは従来どおりの操作、オートでは初心者向けの簡単な操作ができるのだ。



⬆オートを選択するとキャラの色が変化するぞ。

オートガード

敵に攻撃されたとき、操作不能でなければ自動的に防御してくれる超便利機能。初代の『ZERO』と違い、使用回数制限はないぞ。ただし、通常技をガードした場合にも体力が削られてしまう。



⬆足払いを立った状態でも防いでしまう。初心者にありがたい機能だよね。

カンタンコマンド

複雑なスーパーコンボをⓅ+Ⓚで使えるようにするぞ。出す技は、各キャラ技表の上から順に、弱Ⓟ+弱Ⓚ、中Ⓟ+中Ⓚ、強Ⓟ+強Ⓚとなる（2つだけの場合、中と強が同じ技になる）。ただし、使えるのはレベル1のみ。

ボタン2つでスーパーコンボ！

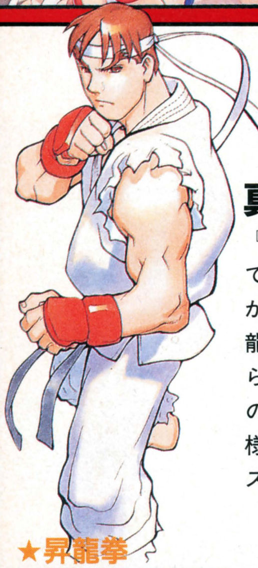


※コマンドはすべてキャラが右向きのときのものです。またⓅはパンチボタン、Ⓚはキックボタンの意味です。Ⓟ×2は「パンチボタン同時2つ押し」の意味。



登場キャラ18人徹底分析

戦士たちを頂点に導くには、能力を知ることがなによりだ。各キャラの特徴をチェックし、必殺技、スーパーコンボのコマンドを全紹介するぞ。





RYU リュウ

真の格闘家への道を歩む

『ストリートファイター』シリーズの主人公であるリュウは、細かい技やスーパーコンボが追加されたものの、波動拳でけん制して昇龍拳で迎撃する戦闘スタイルは今までと変わらない。ライバルのケンと比較して、リュウのほうが波動拳の能力にすぐれている点も同様だ。スーパーコンボは派手さはないものの、スキが少なく使いやすいぞ。

★昇龍拳



⬅無敵時間は一瞬だけになった。敵に当たると必ず倒せる。



⬅鎖骨割り（←→＋中Ⓟ）は、しゃがみガード不能だ。

★真空竜巻旋風脚



⬅強力な竜巻旋風脚。移動はしないが近くの敵を吸い込む。

必殺技	波動拳	↓↘→＋Ⓟ
	昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
	竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ（空中も可）
スーパーコンボ	真空波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ×1～3
	真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←＋Ⓚ×1～3

★昇龍拳



⬅弱、中はリュウと大差ないが、強パンチで出すと最大3ヒットして敵が燃える。

★昇龍裂破

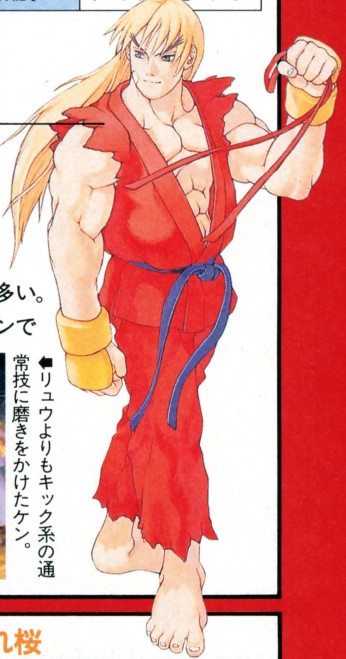


⬅前方に移動しながら昇龍拳を出す。敵に当てやすいが、空振りが怖い。

必殺技	波動拳	↓↘→＋Ⓟ
	昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
	竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ（空中も可）

スーパーコンボ	昇龍裂破	↓↘→↓↘＋Ⓟ×1～3
	神龍拳	↓↘→↓↘＋Ⓚ×1～3





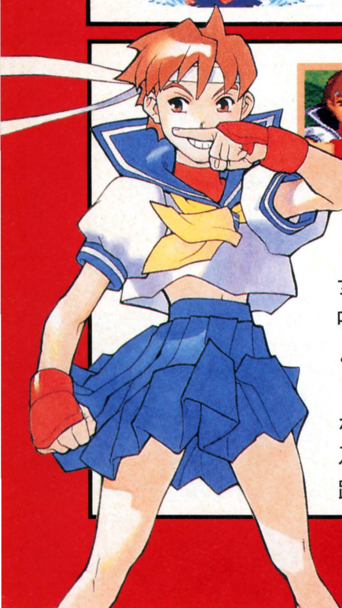
KEN ケン

昇龍のケン、ここにあり！

リュウのライバルであるケンは、昇龍拳や昇龍裂破など、見ためが派手な技が多い。外したときの危険は大きいけど、スパコンでトドメを刺すと気分爽快！ 竜巻旋風脚が連続ヒットするなど、技の特性は『スーパーストII』などと同じだ。



⬅リュウよりもキック系の通常技に磨きをかけたケン。





SAKURA さくら

彼への想いが彼女を強くする

リュウにあこがれ、我流で腕を磨いた（！）女子高生・さくら。それだけに彼女の技は、咲桜拳は昇龍拳、春風脚は竜巻旋風脚というように、リュウやケンに似たものばかりだ。しかし、咲桜拳や春風脚は出だしの無敵時間がないなど、技の特性は本家のリュウに遠く及ばない。むしろスキの少ない足技などで活路を開きたいところだ。

★波動拳



⬆構えているときにパンチ連打で、射程を犠牲にして威力をアップできる。

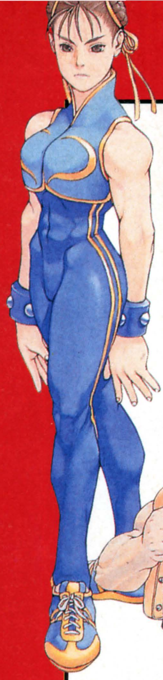
★乱れ桜



⬆移動しながら咲桜拳を出す、さくら版昇龍裂破。ガードされると危険。

必殺技	波動拳	↓↘→＋Ⓟ
	咲桜拳	→↓↘＋Ⓟ
	春風脚	↓↙←＋Ⓚ

スーパーコンボ	真空波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ×1～3
	乱れ桜	↓↘→↓↘＋Ⓚ×1～3
	春一番	↓↙←↓↙←＋Ⓚ×1～3



春麗 CHUN-LI



失踪した父を追う、若き女刑事

対空技の天昇脚や飛び道具対策の旋円蹴など、使いやすい必殺技がそろっている。投げの間合いは狭くなったけれど、中足払いもあいかわらず強力で、攻めてよし守ってよしのキャラといえるぞ。



⬅挑発は攻撃判定あり。オリコンのトドメに可。



★千裂脚

⬅高速で接近して百裂脚を出す。技の出だしは無敵だ。



★天昇脚

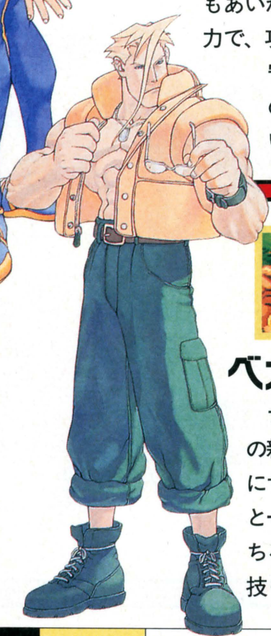
⬅春麗の対空技。出だしが無敵で信頼性が高い。



★気功掌

⬅攻撃範囲は小さいが出だしが無敵で対空に有効。

必殺技	気功拳	←↙↓↘→+Ⓟ
	百裂脚	Ⓚ連打
	天昇脚	↓タメ↑+Ⓚ
	旋円蹴	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ	千裂脚	←タメ→←→+Ⓚ×1~3
	覇山天昇脚	↙タメ↘↙↗+Ⓚ×1~3
	気功掌	↓↘→↓↘→+Ⓟ×1~3



ナッシュ NASH



ベガを追う米国軍人

ナッシュは『ストII』に登場したガイルの親友。中足払いにソニックをまぜて対空にサマー…と、攻撃のセオリーまでガイルと一緒。もちろん通常技も同じだ。

★サマーソルトジャスティス



⬆連続サマーソルト。出だしの攻撃位置が低いので、足払い対策に有効。

必殺技	ソニックブーム	←タメ→+Ⓟ
	サマーソルトシェル	↓タメ↑+Ⓚ
	ソニックブレイク	←タメ→←→+Ⓟ×1~3
スーパーコンボ	クロスファイアブリッツ	←タメ→←→+Ⓚ×1~3
	サマーソルトジャスティス	↙タメ↘↙↗+Ⓚ×1~3

★ファイナルアトミックバスター



➡ジャーマンからスクリューにつなぐ荒技。

必殺技	スクリューパイルドライバー	敵の近くでレバー1回転+Ⓟ
	アトミックスープレックス	敵の近くでレバー1回転+Ⓚ
	フライングパワーボム	レバー1回転+Ⓚ
	ダブルラリアット	ⓅまたはⓀ3つ同時押し
	バニシングフラット	→↓↘+Ⓟ
スーパーコンボ	ファイナルアトミックバスター	レバー2回転+Ⓟ×1~3
	エリアルロシアンスラム	↓↘→↓↘+Ⓚ×1~3



ザンギエフ ZANGIEF



一撃必殺のパワーは健在

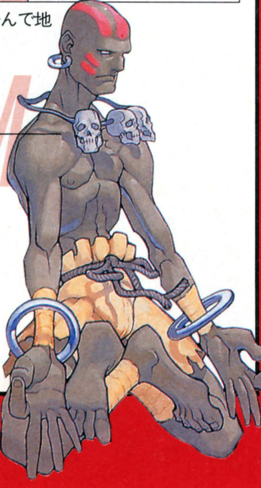
苦手な飛び道具を手で消すバニシングフラットを覚えたものの、通常技はあいかわらず。スクリューの間合い、威力も落ち、苦戦は必至!?

★ヨガストライク



必殺技	ヨガファイア	↓↘→+Ⓟ
	ヨガフレイム	→↘↓↙←+Ⓟ
	ヨガブラスト	→↘↓↙←+Ⓚ
	ヨガテレポート	→↓↘(←↓↙)+Ⓟ(Ⓚ)×3
スーパーコンボ	ヨガインフェルノ	↓↘→↓↘→+Ⓟ×1~3
	ヨガストライク	↓↘→↓↘+Ⓚ×1~3

⬅空中の敵を足でつかんで地面にたたきつける。



ダルシム DHALSIM



のびる手足でせっかん!

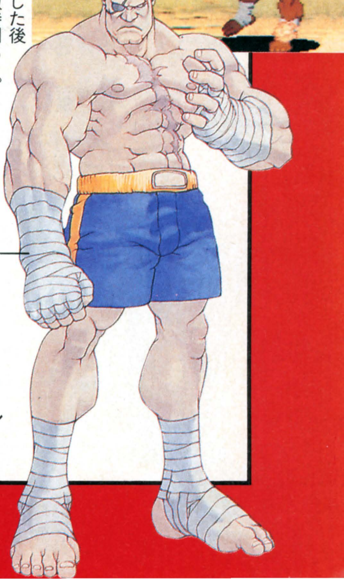
『ZERO2』での通常攻撃は、近距離攻撃がレバー無入力、遠距離攻撃がレバー入力状態で出すようになった。接近状態で遠距離攻撃は当たらないので注意しよう。

必殺技	タイガーショット	↓↘→+Ⓟ
	グランドタイガーショット	↓↘→+Ⓚ
	タイガーブロウ	→↓↘+Ⓟ
	タイガークラッシュ	→↓↘+Ⓚ
スーパーコンボ	タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+Ⓟ×1~3
	タイガージェノサイド	↓↘→↓↘+Ⓚ×1~3
	タイガーレイド	↓↙←↓↙←+Ⓚ×1~3

★タイガーレイド

➡蹴りを連発した後跳び蹴り。無敵時間あり。





サガット SAGAT



復活の帝王伝説

対空技や連続技に使える、タイガーブロウ(旧〜アッパーカット)の威力は健在。グランドタイガーと組み合わせる戦法がメインだ。





ガイ GUY

『ファイナルファイト』より現る

弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓚの武神獄鎖拳、空中で↑＋中Ⓟの肘落としなど、ガイには必殺技以外の特殊技が多い。各種必殺技と組み合わせて、テクニカルな戦い方を心がけよう。

必殺技	崩山斗	↓↙←＋Ⓟ
	武神旋風脚	↓↙←＋Ⓚ
	武神イズナ落とし	↓↘→＋Ⓟ＋Ⓟ
	疾駆け	↓↘→＋Ⓚ＋Ⓚ
スーパーコンボ	武神八双拳	↓↘→↓↘＋Ⓟ×1〜3
	武神剛雷脚	↓↘→↓↘＋Ⓚ×1〜3

★武神剛雷脚



⬆接近しながら連続攻撃する。一瞬だけ無敵あり。

★オーラソウルスパーク



⬆蹴りを連発してからソウルスパーク。位置によっては最後の攻撃が空振る。

必殺技	ソウルスパイラル	↓↘→＋Ⓚ
	ソウルリフレクト	↓↙←＋Ⓟ
	ソウルスルー	→↓↘＋Ⓟ
	ソウルスパーク	←↙↓↘→＋Ⓟ
スーパーコンボ	オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙←＋Ⓟ×1〜3
	オーラソウルスルー	↓↘→↓↘＋Ⓟ×1〜3
	ソウルイリュージョン	↓↘→↓↘＋Ⓚ×1〜3

★ソウルスパーク

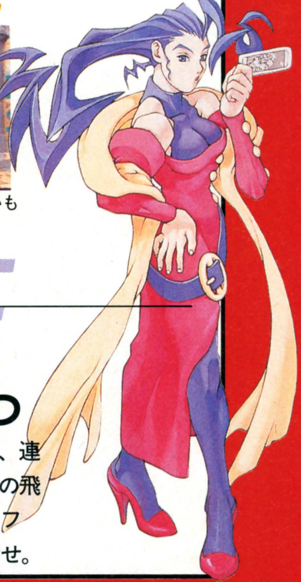


⬆弱ソウルリフレクトで敵弾を吸うと攻撃力アップ。

★ソウルスパイラル



⬆攻撃後のスキは大きいものの、攻撃力は高い。





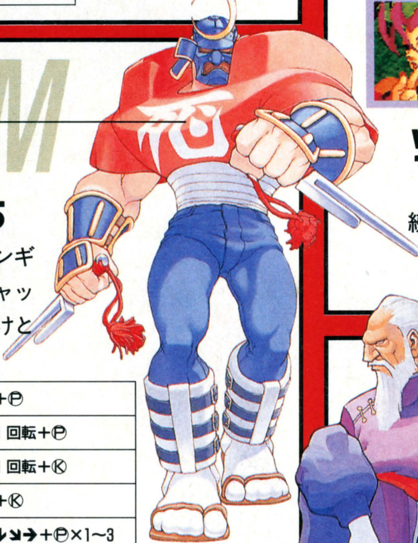
ローズ ROSE

ソウルパワーで悪を討つ

作り出した分身が自分の動きを追尾し、連続攻撃となるソウルイリュージョン、敵の飛び道具を吸収または反射するソウルリフレクトなど、クセのある技を使いこなせ。



ソドム SODOM



日本かぶれの十手持ち

テンチュウサツは、投げ間合いがザンギのスクリューよりも広い！　シラハキャッチは、敵のしゃがみガード不能技を受けとめられるぞ。

★メイドノミヤゲ



⬆ジゴクスクレイプを連発する。

必殺技	ジゴクスクレイプ	↓↘→＋Ⓟ
	ブツメツバスター	レバー1回転＋Ⓟ
	ダイキョウバーニング	レバー1回転＋Ⓚ
	シラハキャッチ	→↓↘＋Ⓚ
スーパーコンボ	メイドノミヤゲ	↓↘→↓↘→＋Ⓟ×1〜3
	テンチュウサツ	レバー2回転＋Ⓟ×1〜3





元 GEN

2つの流派を使い分けよう

喪流と忌流という2つの攻撃をもち、それぞれに通常技からスーパーコンボまで用意されている。流派はⓅ3つか、Ⓚ3つを押すことで切り替えることができるぞ。



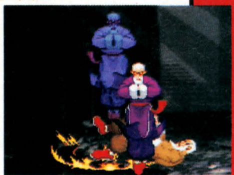
⬅左が喪流で右が忌流と、流派で構えが変わる。

★百連勾



➡突き技を連打する。連射速度が遅くても出る。

★蛇咬叭



➡地上からジャンプして空中投げを狙う。

●喪流必殺技

必殺技	暗殺拳・喪流	Ⓟ3つ押し
	百連勾	Ⓟ連打
	逆瀧	→↓↘＋Ⓚ＋Ⓚ連打
スーパーコンボ	惨影	↓↘→↓↘→＋Ⓟ×1〜3
	死点咒	↓↙←↓↙←＋Ⓟ×1〜3

●忌流必殺技

必殺技	暗殺拳・忌流	Ⓚ3つ押し
	蛇穿	←タメ→＋Ⓟ
	徨牙	↓タメ↑＋Ⓚ
スーパーコンボ	蛇咬叭	↓↘→↓↘＋Ⓚ×1〜3
	狂牙	空中で↓↙←↓↙←＋Ⓚ×1〜3





ロレント ROLENTO

最強のコマンドー、今立ち上がる

着地の瞬間にⓀ3つ押しで後方回避、↑↓でハイジャンプするなど、コマンドーらしいトリッキーな動きが信条。しゃがみ弱、中パンチをはじめとする通常技も強力だ。

必殺技	パトリオットサークル	↓↘→＋Ⓟ
	スティンガー	→↓↘＋Ⓚ＋Ⓚ
	メコンデルタアタック	Ⓟ×3＋着地時Ⓟ
	メコンデルタエアレイド	↓↙←＋Ⓟ＋Ⓟ
	メコンデルタエスケイプ	↓↙←＋Ⓚ＋ⓅorⓀ
スーパーコンボ	テイクノープリズナー	↓↘→↓↘→＋Ⓚ×1〜3
	マインスイーパー	↓↙←↓↙←＋Ⓟ×1〜3

★テイクノープリズナー

⬇敵をトリックワイヤーで吊り上げる。







BIRDIE バーディー

鎖と頭は使いよう

ザンギエフ、ソドムと並ぶパワー重視キャラ。通常技のリーチもあり、接近戦で力を発揮するぞ。ブルヘッド、ブルホーンの突進系の技は、ガードされると危険なので注意。

★ブルリベンジャー



⬆Ⓟで出すと画面半分、Ⓚで出すと1画面先の敵に飛び込んで投げる。

必殺技	マーダラーチェーン	レバー1回転+Ⓟ
必殺技	バンディットチェーン	レバー1回転+Ⓚ
必殺技	ブルヘッド	←タメ→+Ⓟ
必殺技	ブルホーン	Ⓟ×2を押し続けたあと離す
スーパーコンボ	ザ・バーディー	←タメ→←→+Ⓟ×1〜3
スーパーコンボ	ブルリベンジャー	↓↘→↓↘+Ⓟ(Ⓚ)×1〜3



ADON アドン

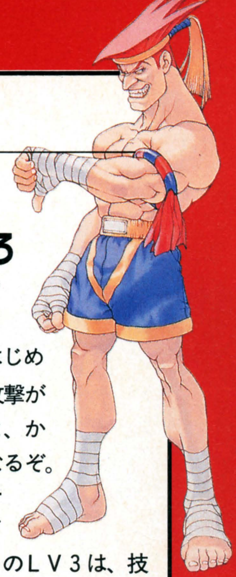
★ジャガーリボルバー



➡接近して出すと敵を飛び越えてしまう。

サガットを越えろ

サガットと同じムエタイ使いだが、戦闘スタイルは、立ち強キックをはじめとする高い能力の通常攻撃がメインと、かなり異なるぞ。ジャガーバリードアサルトのＬＶ３は、技を出した後にⓅかⓀ連打で技が変化する。



必殺技	ジャガーキック	↓↘→+Ⓚ
必殺技	ライジングジャガー	→↓↘+Ⓚ
必殺技	ジャガートゥース	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ	ジャガーリボルバー	↓↘→↓↘→+Ⓚ×1〜3
スーパーコンボ	ジャガーバリードアサルト	↓↘→↓↘+Ⓟ×1〜3（ＬＶ３のみ+ⓅorⓀ連打）



VEGA ベガ



サイコパワーは無敵なり！

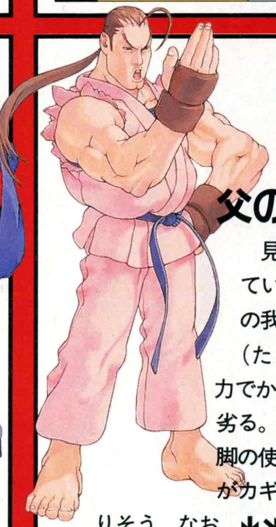
ベガの必殺技は、タメ系の技が多い。立ち中キック、中足払いなどでタメを作りつつ攻め、ときおり必殺技をからめる戦法をとろう。

必殺技	サイコショット	←タメ→+Ⓟ
必殺技	ダブルニープレス	←タメ→+Ⓚ
必殺技	ベガワープ	→↓↘(←↓↙)+Ⓟ(Ⓚ)×3
必殺技	ヘッドプレス	↓タメ↑+Ⓚ(命中後+Ⓟ可能)
必殺技	サマーソルトスカルダイバー	↓タメ↑+Ⓟ+Ⓟ
スーパーコンボ	サイコクラッシャー	←タメ→←→+Ⓟ×1〜3
スーパーコンボ	ニープレスナイトメア	←タメ→←→+Ⓚ×1〜3

★サイコクラッシャー



⬆ＬＶによって移動距離と威力が変化。



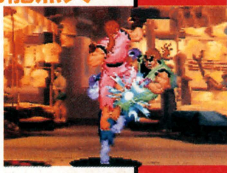


DAN ダン

父の仇(かたき)を討て！

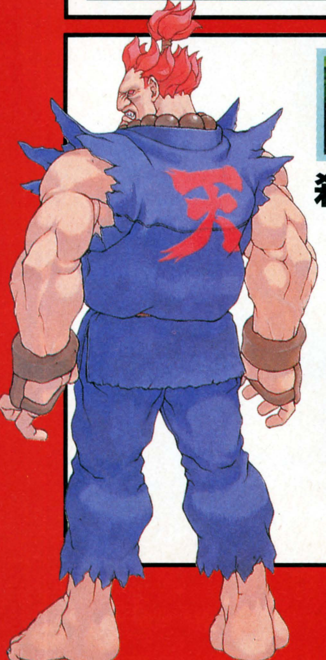
見ためはリュウ・ケンと似ているが、飛ばない飛び道具の我道拳、無敵のない晃龍拳（たまに無敵になる）など、能力でかなり劣る。断空脚の使い方がカギとなりそう。なお、↓↘→↓↘→＋セレクトで挑発伝説という特殊な挑発が出せるぞ。

★晃龍烈火



➡ケンの昇龍裂破より前進距離が短い。

必殺技	我道拳	↓↘→+Ⓟ
必殺技	晃龍拳	→↓↘+Ⓟ
必殺技	断空脚	↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ	震空我道拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ×1〜3
スーパーコンボ	晃龍烈火	↓↘→↓↘+Ⓚ×1〜3
スーパーコンボ	必勝無頼拳	↓↙←↓↙←+Ⓚ×1〜3





GOUKI 豪鬼

殺意の波動をまといし男

リュウの強化版というべき高い能力を持つゴウキ。豊富な必殺技を使いこなせば、かなり強力なキャラとなる。豪波動拳、斬空波動拳をメインにした戦法がセオリーだ。



⬆弱竜巻の着地後に昇龍拳を撃って……。



⬆宙に浮いている敵を攻撃することもできるぞ！

★斬空波動拳



⬅空中で出す波動拳。フェイントとして効果的。

必殺技	豪波動拳	↓↘→+Ⓟ
必殺技	灼熱波動拳	→↘↓↙←+Ⓟ
必殺技	斬空波動拳	空中で↓↘→+Ⓟ
必殺技	豪昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
必殺技	竜巻斬空脚	↓↙←+Ⓚ(空中も可)
必殺技	阿修羅閃空	→↓↘(←↓↙)+Ⓟ(Ⓚ)×1〜3
必殺技	百鬼襲	↓↘→↗+Ⓟ+ⓅorⓀ
スーパーコンボ	滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓟ×1〜3
スーパーコンボ	滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+Ⓟ×1〜3
スーパーコンボ	天魔豪斬空	空中で↓↘→↓↘→+Ⓟ×1〜3
スーパーコンボ	瞬獄殺	弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、弱Ⓚ、強Ⓟ

★滅殺豪昇龍



⬅ケンの昇龍裂破と同じだが、威力は上。

★瞬獄殺



⬆ゲージがＬＶ３のときのみ出せる技。カンタンコマンド時には使えないぞ。

『WIZ』マニア感涙のデキの『外伝Ⅳ』を極めるために

SFC	ウィザードリィ・外伝Ⅳ 胎魔の鼓動	発売中
	●アスキー●RPG・32M Ⓑ	¥8,000

3つの塔のすべてのイベントを極める!!

ハードをGBからSFCに移して登場した『ウィザードリィ・外伝Ⅳ』。昔ながらの伝統的なシステムを守りながらも、さらに遊びやすく進化したこの最新作を徹底攻略！

まずはイベントラウンドである「3つの塔編」を完全攻略!!

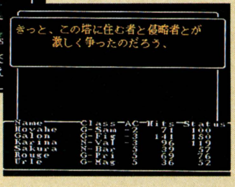
ビジュアル的に大きく進化した『WIZ外伝』最新作は、再訓練やオンラインヘルプなどの新システムも搭載され、とっつきは非常に良くなった。また、ほとんどのイベントは力技でクリアできる（P.145の下段コラム参照）ので、かなり進めやすいゲームにもなっている。しかし、いざイベントをすべて正攻法でクリアしようとすると、一転してマニアでも手を焼く難しさに変貌するのだ。そこで今回は、イベント目白押しの3つの塔編の正しいクリア法を伝授しよう。

警告

3つの塔のクリア順は自由だが、ある場所で必要なアイテムを別の塔で入手しなくてはならない場合もあるので、不動→幻術→死霊の順に進むのがベストだ。しかし、塔を1つでもクリアすると、他の2つの塔でのイベントがすべて消滅する。そのためクリア直前までいったら次へ進むようにすること。あせると、イベントの3分の1も見ないまま終了……ってことになってしまうのだ。



⬅塔をクリアすると、その塔の住人が他の塔へ侵略する。



➡鍵は開けられ、NPCは皆殺しにされる。イベントは起こらない。

パーティ編成の心得

◉クラスチェンジのことを考えて編成しよう

『外伝Ⅳ』では正伝の『Ⅵ』をベースに、職業の数が大幅に増量。おかげでかなり自由なパーティ編成が可能になっている。しかし基本はやっぱり攻撃系キャラ3人＋攻撃呪文キャラ＋回復呪文キャラ＋盗賊系という組み合わせになる。攻撃系は、サムライ、ファイター、バルキリーなど。HPを高めるために、最初は全員ファイターでもいい。回復呪文キャラはプリーストかサイオニクスで始め、ビショップかモンクに落ちつく。攻撃呪文キャラはメイジかアルケミストで始め、最後はビショップに。ちなみに、正伝『Ⅵ』と比べて序盤はバードがあまり役に立たないので、宝箱を開けるのはやはりシーフの役目に。

1 ●サンプルパーティその1

初心者に最適なオーソドックスタイプ。ファイターはロードに、シーフは忍者に、プリーストはビショップへと転職していく。サムライは装備品の少なさから序盤は役に立たないので、最初はファイターを2人にしておけばもっと楽になるだろう。

ファイター
サムライ
バルキリー
シーフ
プリースト
メイジ

2 ●サンプルパーティその2

将来のことだけを考えた極端なパーティ。メイジ2人はニュートラルの女性で始め、サイオニクス→アルケミスト→バルキリーと転職（全呪文使用可能）し、前衛へ。ファイターはサムライ、プリーストはメイジ→モンク（長距離武器装備）で後衛へ。

ファイター
プリースト
シーフ
メイジ
メイジ
ビショップ

序盤戦の心得

◉年齢にこだわらないなら「再訓練」をしよう

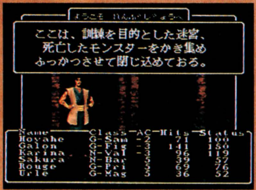
ボーナス10以下の場合に行える「再訓練」は、3つ年齢が上がるかわりにレベルを4にしてくれる。年齢にこだわらない人にとっては何のデメリットもないので、ぜひ受けよう。序盤がかなり楽になる。



⬅運が良ければ再訓練しても13歳で開始できる。

◉まずは練武場でレベルアップ

練武場はお金＆アイテムが手に入らないかわり、死亡したら自動的に寺院へ送られる。ここは、倒した敵の種類によってどんどん深くなっていくので、今後もちょくちょく潜ってみよう。

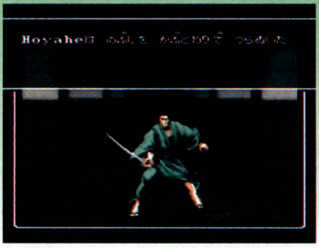


⬅再訓練を受けているなら来る必要はあまりない。

◉序盤は回復や装備品にお金をかけるな！

装備品は、最初から持っているものだけで冒険へ出よう。予備のビショップを作っておき、拾ったアイテムは鑑定して売る。回復は、馬小屋でMPだけ回復して呪文で治療する。武具は拾ったもので十分まかなえるので、高いお金を出して買う必要はないぞ。

不動の塔 TOWER OF SETTLEMENT





傾向と対策

不動の塔は、それ単体でクリア可能な最もベーシックな迷宮。そのため、すんなりクリアしてしまって他の塔のイベントが見れなくなる場合が多いので注意。最上階まで到達したらいったんおいといて、次の塔へ進もう。ここでは、忍者やサムライといった、主に人間系の敵が出現。全体的に敵のHPが低いので、戦闘はけっこう楽だ。

イベントクリアのためのチャート

1. 1階(11,19)でおきくさまと戦い、「そうこのかぎ」を入手
2. 1階(21,14)の鉄格子を「そうこのかぎ」で開ける
3. 1階(11,05)の絵を調べておく。また、裏側からカルコの呪文をかけると、別の情報も見ることができる
4. 1階(21,11)のスイッチをオンにして、(11,15)の鉄格子を開けて2階へ
5. 2階(07,16)で「とりのおきもの」入手
6. 2階(05,10)で「ねずみのおきもの」入手
7. 2階(13,14)で「ゆのみ」入手
8. 2階(04,09)で「エサ」入手
9. 3階(09,19)で「うまのおきもの」入手
10. 3階(04,10)で「うさぎのおきもの」入手
11. 3階(14,06)でバイラスにノバイスの呪文をかけて、「こうすい」の場所を聞いておく
12. 2階にある4つの屏風に、それぞれ「～のおきもの」を使う。置くおきものは、北が「ねずみ」、南が「うま」、西が「とり」、東が「うさぎ」
13. バイラスの情報で、3階で「こうすい」入手
14. 3階(10,12)でシュゲンに会い、地下に落ちる
15. 地下1階(14,05)で生首に会っておく
16. 一般モンスターから「こおもて」か「はんにゃ」を入手
17. 地下1階(04,04)にいるのっぺらぼうの女に、「こおもて」か「はんにゃ」のどちらかを渡し、「たましいのおまもり」を入手
18. 地下2階(12,09)で看守から「ろうやのかぎ」入手(戦うか、1人1万ゴールドを払うかのどちらか)。(13,09)の鉄格子を「ろうやのかぎ」で開け、(16,08)の磔台を調べる
19. 地下2階(16,12)、(17,12)、(18,12)のさらし首を調べ、「ばらのかぎ」を入手
20. (15,07)の鉄格子を「ばらのかぎ」で開け、(03,08)の死体に「たましいのおまもり」を使う(これで地下1階の生首がいなくなる)
21. 地下1階(20,03)の赤ちゃんのところへ行き、「ひょうへきぎょく」を入手
22. 「ひょうへきぎょく」を持った状態で3階(12,13)へ行き、シュゲンから暗殺を引き受ける(「みっしょ」を入手する)
23. 「こうすい」を持った状態で、1階(02,16)にいる行水をしている女性に会い、「したくべやのかぎ」を入手
24. (03,10)の鉄格子を開け、「ごうかなきもの」を入手
25. 4階へ

CHECK POINT

「こおもて」と「はんにゃ」の違いは?

のっぺらぼうの女にどっちのアイテムを渡すかで展開は違う。「こおもて」の場合、会話が可能になりすんなり「たましいのおまもり」を入手可能。「はんにゃ」の場合、いきなり戦闘になり、女を倒さなくてはならない。



⬆「こおもて」か「はんにゃ」は敵から入手する。

「ごうかなきもの」はどうやって取る?

1階(11,05)の絵を調べると手に入る情報で必要なのは「秋の七草」の言葉だけ。裏から見た言葉「十六夜」とあわせて、(07,16)という座標を表している。あとは、3階にいるバイラスにノバイスの呪文をかけると……。



⬆「ごうかなきもの」は4階で使うのだ。

シュゲンには3度会わなくてはならない

3階(10,12)の、シュゲンに地下へ落とされるイベントは、2階で一度シュゲンと会話していないと起こらないのだ。「ゆのみ」のあるすぐ側の小部屋の中で茶をすすっているので、必ず会って話をしておこう。



⬆ここで会話をしておく。実は同じ人なのだ。

「こじあける」と「たたかう」であっという間にクリアできる!!

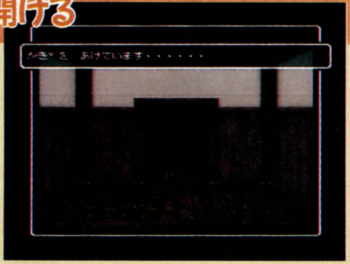
このゲームでは、NPCを「たたかう」で殺せば、彼らの持っているアイテムは手に入る。また、開けるためにアイテムが必要な鉄格子も、ほとんどが「こじあける」で開く。だから、イベントにこだわらないなら、この2つのコマンドだけでクリアできるのだ。NPCを殺すのはしのびない感じはするけど、その辺を割り切れる人ならクリアは超簡単！ どっちみちどれかの塔をクリアした時点で、他の塔のNPCはほとんど死んでしまうしね。

NPCは殺す!



⬅NPCは、実はみんな簡単に倒せる。その辺が良心の呵責をさらに大きくしてしまうのだが……。

ドアはこじ開ける



⬆盗賊のレベルが十分なら、ほとんどの鉄格子は開いてしまう。ただし、一部例外(最後の祭壇へ続く鉄格子など)もある。

※古の洞窟に行けるようになると、大黒商店に謎の行商人が現れる。そして珍しいアイテムを買い取っていくのだが、その商人は品物を売ってくれないので、珍しいアイテムを売っていいかどうか迷うところ。結論をいうとアイテムは売ってもOK。ある場所で彼は店を開いているので、いつでも買い戻せるようになるのだ。

幻術の塔 TOWER OF ILLUSION



傾向と対策

ここのイベントを完璧にクリアするためには、不動の塔で「ゆのみ」と「エサ」を入手しておかなくてはならない。ワープゾーンやトラップが多く、序盤では敵よりもマップに苦しめられる。ここに出てくる敵は、主に妖精や獣系。特に、地下に登場する獣人たちはけっこう強力なので注意しよう。



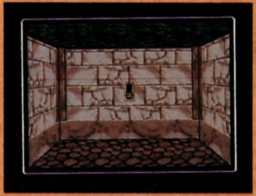
イベントクリアのためのチャート

1. 1階(23,12)でカラクリ師と戦闘して、「カラクリにんぎょう」を入手
2. 【不動の塔で「ゆのみ」を入手した後】1階(23,09)で「ゆのみ」に酒を入れておく
3. 2階(06,05)で巨木と戦い、「かおりのもくへん」を入手
4. 2階(17,20)でレッドオウガと戦い、「あかのカード」を入手
5. 2階(19,04)のダークゾーンで妊婦に会っておく（妊婦はすぐに死んでしまう）
6. 地下1階(14,01)にいる鎧職人と話し、「みどりのカード」を入手
7. 地下1階(01,16)にいる女性に会い、「まほうのつぼ」の情報を聞いておく（何度も会って聞くこと。会うたびに性格が変わる多重人格者で、“クローディア”と名乗っているときしか情報を聞けない）
8. 【不動の塔で「エサ」を入手した後】地下2階(21,20)の幼虫に「エサ」をあげ、「はごろも」を入手（事前に2階にいる妊婦に会っておくこと）
9. 地下2階(05,18)で「まほうのつぼ」を入手
10. 地下1階(11,18)のポルターガイストに「まほうのつぼ」を使う。「まほうのつぼ」は「たましいのつぼ」になる
11. 2階(04,18)の苦しんでいる男に「たましいのつぼ」を使う。「たましいのつぼ」は、「あくりょうのつぼ」になる
12. 地下1階の多重人格の女性に「あくりょうのつぼ」を使い、「てんしのはね」を入手
13. 1階にある“光の間”で3枚のカード（あか、あお、みどり）を差し込み、ワープゾーンを出現させる。それを使って地下2階の“闇の間”に
14. 地下2階(12,13)の穴の前で「からくりにんぎょう」を使う。「なにか乗せますか?」と聞かれたら、「さけいりのゆのみ」を使う
15. 地下2階(12,12)でらいぞうに会って会話をし、「にせのマント」入手
16. 3階の“合わせ鏡”（スイッチによって出現する）を通って、(10,17)のげんむおうに会い、会話して「しろのかぎ」を入手
17. (09,17)の鉄格子を「しろのかぎ」で開け、祭壇に「にせのマント」を捧げる
18. 地下3階へ

CHECK POINT

スイッチはこまめにチェックしよう

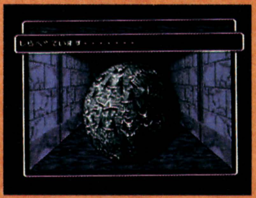
塔のいたるところにあるスイッチは、ほとんどがワープやワナを発生させるスイッチ。やみくもに押すとどんどん歩きにくくなる。ただし、鉄格子を開けるため押さなくてはならない物もあるので、確認を忘れずに。



⬆ワープの発生により逆に歩きやすくなる場合もあるぞ。

地下1階での移動方法

地下1階の通路にある鎧玉を調べると、パーティは手前に向かって押し戻され、終着点にあるドアを突き破ってワープする。鎧玉は数か所にあり、どちら側にころがしたかでもワープする先が違うので注意しよう。



⬆1度ワープすればマロールで直接行くことができる。

まほうのつぼ～てんしのはね

「まほうのつぼ」から始まる一連のイベントで、最終的に「てんしのはね」にするときは、二重人格の女が「ユーリア」を名乗っているときに取り引きで与えればOK。死霊の塔のイベントに興味がないなら無視してもいい。



⬆ユーリアと名乗っているときは、性格が穏やか。



⬆正攻法にこだわるなら、鉄格子はイベント（またはスイッチなど）で開くまで、こじ開けないように。

鍵開けとワナ解除の注意点

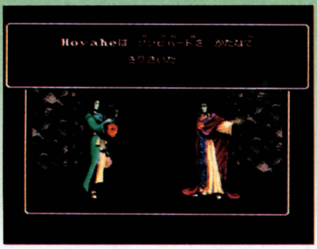


⬆女神の口づけだった場合は、祝福させたいキャラに開かせる。

鍵開けは、セレクトを押すと出てくるメニューの「こじあける」で行う。特にキャラにこだわることはないが、やはり盗賊が成功しやすいようだ。一度失敗した場合、その後は同じ場所で何度トライしても絶対に失敗する。こんな場合は、数十歩ほど歩けばリセットされるので、再挑戦してみよう。なかには、外側と内側の両方に鍵がかかっている小部屋に、鍵開けで入ったものの内側の鍵が開けられなくて出られない、なんてことも起こるので注意。また、宝箱のワナの解除は、やはり盗賊が確実。バードでは成功率が低いので、致命的なワナの解除は任せない方がいいかも。ただし、「女神の口づけ」というワナだけは能力値アップや若返りなどのうれしい効果だけを持っている。確実に「女神の口づけ」だとわかったなら、そのまま開けてしまおう。

※ここでは触れていないが、3つの塔でレベル上げに最適なのが、不動の塔の4階にいる「らまさし」。彼女自体の経験値は1000だけど、強いモンスターを呼んでくれるので、高い経験値が期待できるのだ。ただし、エナジードレイン攻撃をたま～に繰り出すので注意しよう。

死霊の塔 TOWER OF EVIL SPIRITS





傾向と対策

死霊の塔でのイベントをすべてクリアするには、幻術の塔で結界に守られた赤ちゃんを見ておき、不動の塔で「てんしのはね」を入手しておかなければならない。最初に来るとすぐ詰まってしまうので注意。ここでは、その名のとおり主にゾンビや魔物系の敵が登場。僧侶のディスペルが役に立ってくれる。

イベントクリアのためのチャート

1. 1階(08,18)にある墓を調べ、高僧のミイラと戦闘して「じいんのカギ」を入手
2. 「じいんのかぎ」で1階(09,09)の鉄格子を開けて2階へ
3. 2階(06,06)の地蔵を調べ、(16,12)の鉄格子を開ける
4. 2階にある4つの階段の先にあるスイッチをすべてオンにすると、(16,07)にワープゾーンが出現。それを通って3階へ上がる
5. 3階の隠しドアの先にいるおつゆさま(19,11)と戦い、(16,12)の鉄格子を開ける
6. 3階(18,16)でげんごろうに会い、行方不明の息子の捜索を引き受ける
7. 3階(09,04)でそうじろうに会い、子供の死体の情報を聞く
8. 1階(05,18)の沼で「こどものわらじ」を入手する。これをそうじろうに渡して、「よみのかぎ」を入手
9. 1階(09,16)の鉄格子を「よみのかぎ」で開けると、地下1階へ行けるようになる(ただし、この段階では地下へ降りても何も起こらない)
10. 【幻術の塔で赤ちゃんを発見した後】2階(11,17)にいる、子供を探している女性に赤ちゃんの場所を教えて「あまいみず」入手
11. 2階(05,08)の蛍が集まっている場所で、「あまいみず」を使う。そこで現れる女性の幽霊と会話をしておく
12. 地下1階(12,04)に蛍の幽霊が現れ、先に進めるようになる
13. 【不動の塔で「てんしのはね」を入手した後】地下1階で、川の流れをスイッチで操作して(スイッチを入れる→流されるを3回繰り返す)、(00,22)にいるゆかりに会う。「てんしのはね」を渡し「もうもくのつえ」を入手
14. 地下1階(20,23)で「もうもくのつえ」を使うと、川の水が引いて、自由に歩けるようになる
15. 地下1階(03,16)で「さるのて」、(21,00)で「がいこつのかぎ」を入手しておく
16. 「がいこつのかぎ」を使って地下2階に
17. 地下2階(09,07)の階段から地下3階に降り、すべてのスイッチ(全部で15か所)をオンにしておく。どれか1つでも押し忘れると、後でハマッてしまうので、しっかり回ってチェックすること
18. 地下2階(11,23)で「さるのて」を使って礼拝堂に入り、棺を調べる。(15,20)で「てまり」を入手
19. 地下2階(14,07)にいる少女に「てまり」を渡し、「まおうのかぎ」を入手
20. (04,14)の階段から地下3階に降りる

CHECK POINT

ミサキで経験値を稼ぎまくれ!

1階の(05,18)の沼で「こどものわらじ」を入手した後、ミサキという敵と戦闘になる。ミサキは「こどものわらじ」さえ持っていれば何度でも出現するので、序盤ではいい経験値稼ぎになる。レベルアップに最適。



⬆この沼で「わらじ」を入手したら、経験値を稼ごう。

地下1階の川への入り方

地下1階の川へ行くには、蛍の幽霊と会話しておかないとダメ。地下1階〜2階までのイベントは、たった1つの鉄格子をこじ開けることですべて省略できるので、知らない間にとばしていることが多い。注意しよう。



⬆蛍の幽霊と会話しておくと、ここから先へ通してくれる。

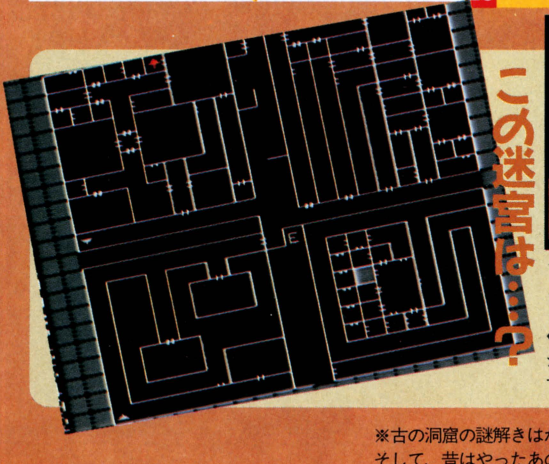
地下2階の礼拝堂の入り方

礼拝堂へ通じるドアへは、ワープゾーンのために普通ではたどり着けない。ここへは、(23,00)の隠し扉を開け、(19,07)のワープゾーンを通って行く。ただし、開けるには「さるのて」が必要なので取っておくこと。



⬆礼拝堂の中。霊をなぐさめると、不気味な行列が消える。

この迷宮は…?





⬆新たなる迷宮登場。ここからは戦闘編とでも言うべきか、とにかく敵が強力!

⬅これが古の洞窟、地下1階のマップ。シリーズをやり込んできたファンなら、マップなしで歩き回れるハズだ。

3つの塔をクリアした後は、新たなる冒険の地へ!

3つの塔は言うなればイベント編。イベントクリアにこだわらなければ速攻クリアが可能なので、人によってはそれこそあっという間に終わってしまう場合もあるだろう。しかし、それだけでゲームが終わるワケがない。塔を3つともクリアすると物語は急転し、町外れに新しい迷宮、"古の洞窟"が出現するのだ。この迷宮には、正伝のシリーズを『I』から遊んでいた人にとっては、涙モノのサービスが用意されている。『WIZ』通を自認する人ならば、ぜひともマッピングしてみよう。はてさて、どこかで見たことあるような……?

※古の洞窟の謎解きはかなりキツメだが、ここでヒントを2つ。まず不動の塔の地下にいる、がいこつの言うことを思い出すこと。そして、昔はやったあのパズルを押し入れから引っ張り出してみることだ。

新ワザ入荷！

裏技堂本舗
URAWAZA-DO

だんだん発売されるソフトの本数も少なくなってしまいましたが（SFCね）、ウラワザはまだまだあります。やぁ安心安心。それからN64のウラワザも随時募集していますので、よろしく！　特に『ウエーブレース』ね！



特 SFC スターオーシャン
隠しダンジョン発見!!

クリアしたデータのキャラに「オラクル」の特技を使わせるとオラクルルームに行けるので、そこに入り、左の出口から出る。するとタトローイ闘技場へワープする。また、自分の立っている場所から一歩下がる（上に行く）となぜか「七星の遺跡」という隠しダンジョンにワープしてしまうのだ。このダンジョンは地下30階まであるぞ。

編集部情報

オラクルルーム

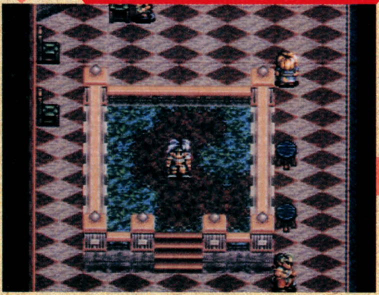


⬆ココがオラクルルーム。制作者コメントなんかが聞けます。

右に行くと → **リイヴォースタワー**

左に行くと…

タトローイ闘技場



⬆左の出口を出るとココにワープする。そのまま一歩下がってみると……。

一歩下がると…

七星の遺跡



⬆なんと！　隠しダンジョンにワープ。このダンジョンは地下30階まであるのだ。



⬆隠しダンジョンだけあって、強敵がうじゃうじゃいます。強すぎ……。



⬆地下30階で手に入れた、魔法エクステンションは超強力だぞ。



GB 熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

イカすウラワザ3つ

すっかりおなじみになった「熱闘シリーズ」最新作『熱闘サムライ〜』に3つのイカすウラワザが発見されたぞ。3つとも「TAKARA」のロゴ表示中にそれぞれのコマンドを入力すればOKだ（入力に成功すると音が鳴る）。①十兵衛と斬紅郎を使う……㋝を3回押す。②エンディングを見る……Ⓐ、✚上、Ⓑ、左、Ⓐ、下、Ⓑ、右と入力する。③ゲームスピードがアップする（このウラワザはスーパーゲームボーイ専用）……上、上、上、Ⓐ、下、下、下、Ⓑと入力する。また、この3つのウラワザは併用することが可能なのだ。

編集部情報



⬆今回のウラワザは、全部このタカラのロゴ画面で入力するのだ。熱闘シリーズでは、お約束かな？



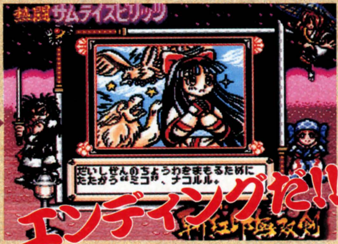
➡斬紅郎を使うワザは、アーケード版にもあったよね。でも、ＧＢ版のほうが、はるかにカンタンなのだ。

㋝を3回押す



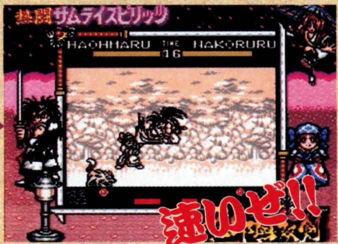
⬆十兵衛が使えるのは、ＧＢ版オリジナルだね。

Ⓐ、✚上、Ⓑ、左、Ⓐ、下、Ⓑ、右を押す



⬆見たいキャラを選択してゲームを始めればＯＫだ。

✚上、上、上、Ⓐ下、下、下、Ⓑを押す



⬆このウラワザはスーパーゲームボーイ専用だぞ。



SFC 海のぬし釣り

お得な名前

まず、弟を選択してゲームを最初から始める。そして、名前変更画面になったら「ふね太郎」と名前を入力する。すると、所持金が1,000円に増えているのだ（通常は100円）。さらに、釣具とエサ（各種類5コずつ）と食事は全種類持った状態から始まるというオマケつき。うーんなんともお得な名前ですな。

新潟県　トキオくん

弟を選んでゲームを始め、名前変更画面で「ふね太郎」と入力する



⬆このように所持金が1,000円になっている。このゲームでは1,000円は大金だよね。



⬅エサや食事もこんなにたくさんあるのだ。でも名前自体はかなりイタイなあ。



SFC スターオーシャン

おまもりたくさん

まずシルヴァラント以外でミリーを仲間にして、シルヴァラントに行く。そしてそこでプライベートアクションをすると、「おまもり」がもらえるイベントが発生する。…と、ここまではそんなにスゴイワザじゃないんだけど、じつはこの「おまもり」、このシルヴァラントでプライベートアクションを起こした回数だけもらえちゃうのだ。つまり、全員分のおまもりをここで手に入れることもできちゃうってわけ。この「おまもり」はラティ専用の装飾品で、装備すると攻撃力がアップするアイテム。ラティに持たせたら、残りは売ってお金をもうけよう。　東京都　ＳＤくん



⬆まずは1個めの「おまもり」をゲット。でもここでやめちゃう俺じゃない！



➡うしし、プライベートアクション2回めで2個めをゲット！　でもまだもらう。

SFC ダークハーフ

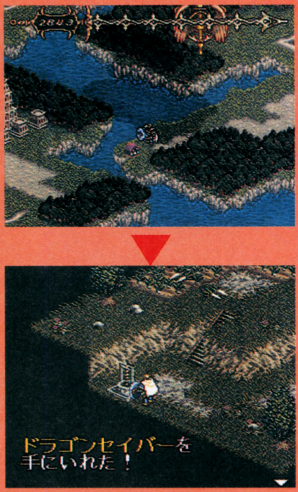
隠しアイテム3つ

勇者と魔王両方を交互に操作しながら物語を進めていくという、一風変わったこのゲーム。今回とっても使える隠しアイテムがなんと３つも見つかったので大紹介するぞ。まずはドラゴン系の魔物に威力を発揮する〝ドラゴンセイバー〟。ゲームを降臨節第３日まで進めて、ロゥバムの東の隠しエリアにある井戸を調べればＯＫだ。２つめの武器はオーガ系の魔物にめっぽう強い〝オーガスレイヤー〟だ。これも降臨節第３日めのロゥバムの南にある隠しエリアの井戸を調べると入手できるぞ。３つめは〝ムラマサ〟という武器だ。これはゲームを降臨節第４日まで進め、ローダの隠れ里の西にある半島の隠れエリアに入る。そこの奥にある木を調べると入手できるぞ。

神奈川県　赤ズッキーニくん

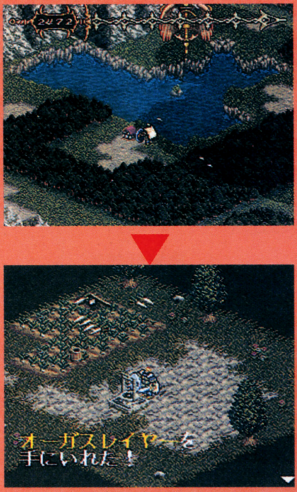
ドラゴンセイバー

ロゥバムの東の写真の場所だ。この武器は攻撃力30、防御力５、さらにドラゴン系の魔物に強いぞ。



オーガスレイヤー

ロゥバムの南のこの場所に入り、井戸を調べるのだ。この武器は装備すると攻撃力が38上がる。



ムラマサ

ローダの隠れ里の西の半島のこの場所。この武器は攻撃力36、すばやさ10、魔法攻撃力が20上がる。



SFC スーパートランプコレクション2

便利なコマンド10連発！

10種類ものトランプゲームができるこのソフトをさらに楽しくする（？）ウラワザを、一気に10個紹介しちゃいます（表参照）。表の「無限モード」というのは、クリア条件を満たしたり、負けたりしてもゲームオーバーにならないモードで、「オープンモード」は相手の手札が見えるモードのことだ。　大阪府　ルチザンくん



⬅写真じゃわかりませんがチューリップがものすごい速さで動いてます。なんか気持ち悪い生き物みたい。

➡このアドバイスが出たときにコマンドを入力。コマンドによってレベル3～10のゲームを選ぶことができる。

効果	コマンド
ページワンの無限モード	プレイ中ポーズをかけて、✚上、下、左、右と押す
７並べの無限モード	プレイ中ポーズをかけて、Ⓛ、Ⓡ、Ⓡ、Ⓛと押す
７ブリッジの無限モード	プレイ中ポーズをかけて、Ⓐ、Ⓑ、Ⓨ、Ⓧと押す
ドボンのオープンモード	プレイ中ポーズをかけて、Ⓐ、Ⓑ、✚右、左、右、左、下、下、上、上、Ⓧと押す
ゲームスピードアップ	７並べ、７ブリッジ、ドボン、大富豪で敵の番のときにⒶ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨ+Ⓛ+Ⓡを押し続ける
チューリップが速く動く	ババ抜きのプレイ中にポーズをかけて、Ⓑ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐと押す
レベル３でゲームスタート	神経衰弱の練習モードでアドバイスが出たらⓁを押しながらⒷを押し続ける
レベル６でゲームスタート	神経衰弱の練習モードでアドバイスが出たらⓇを押しながらⒷを押し続ける
レベル10でゲームスタート	神経衰弱の練習モードでアドバイスが出たらⓁ+Ⓡを押しながらⒷを押し続ける
スタッフのメッセージ	Ⓐ+Ⓑを押しながら電源を入れる

SFC スターオーシャン
少額でアイテム買いしめ

ゲームを進めてヴァン王国まで行く。そして、プライベートアクションをしてシウスにお金を貸す。すると、国を出るときにアイテムがたくさん入手できるぞ。　愛媛県　ゼロくん



⬅ヴァン王国に行くと、シウスが「金を貸してくれ」というイベントが発生する。そしてお金を貸してあげると…。



➡すると、国を出るときに貸したお金を使ってシウスが、たくさんのアイテムを買ってきてくれるのだ。

SFC トラバース
最初からお金持ち

タイトル画面で「NEW GAME」を選んでゲームを始める。最初にキャラの能力を決めるための質問をされるが、このなかの「風の女神ジャンヌ」の質問に〝お金〟と答える。すると、所持金が1,000ゴールドで始まる。　群馬県　ハインリヒ４世くん

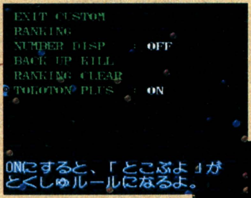
「NEW GAME」を選んでゲームを始め、風の女神ジャンヌの質問に「お金」と答える



⬆ジャンヌの質問を〝お金〟以外にすると、所持金はゼロ。

SFC す～ぱ～なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記
新たな項目

おぷしょんの〝EXIT〟にカーソルを合わせ、✚左を約１分間押し続けたらメニューにもどる。そして、再度おぷしょん画面にすると〝CUSTOM〟に新項目が増えているぞ。　千葉県　Y.Sくん



⬅新項目の名前は〝TOKOTON PLUS〟。このスイッチを「ON」にすると、「とことぷよ」モードにナント……。



➡先月号のワザ（鉄腕繁盛記モードをクリアする）よりもカンタンに「鉄ぷよ」が出せるのがウレシイよね。

SFC アラビアンナイト
ヒロイン専用の武器

まず、バザールの町にある宿屋の女性に話しかける。そして、この女性に寄付を50回するとヒロイン専用武器の「ピコピコハンマー」がもらえるのだ。　北海道　さまーさつきくん



⬅バザールの宿屋にいる、この女性に話しかける。

50回寄付をする



➡この武器を装備すると、攻撃力が107も上がるのだ。

SFC Jリーグ'96ドリームスタジアム
隠しクラブ

モードセレクト画面で、✚右、右、左、右、左、右、左、左と入力してから、プレシーズンモードを始める。すると、クラブセレクト画面に「OLDIES」という隠しクラブが現れる。このクラブの選手は、織田信長や徳川家康などの、歴史上の人物なのだ。　山形県　テリオスくん



✚右,右,左,右,左,右,左,左と入力する



SFC トレジャーハンターG
教会の隠しアイテム

まず、レクルの町までゲームを進めて教会に行く。そして、神父の右側のほうに進んで行くと、「プロテクトリング」が入手できる〝かくし部屋〟に行ける。　岐阜県　キングくん



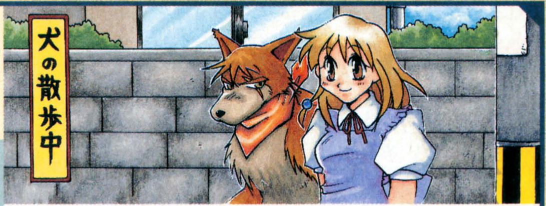
⬅この写真のように、神父の右側に進んで行けば、宝箱のある〝隠し部屋〟に行けるのだ。気づかないかもね。



➡「プロテクトリング」は、戦闘中に体力が少なくなったときに自動回復してくれる便利なアイテムだ。

ウラワザ見つけたら裏技堂へ

春菜：旋風丸、今日もスゴイウラワザが届くといいね？
旋風丸：あ？　ウラワザ？　強え？　←９月号参照
春菜：そう、そうよねぇ、だって最新のワザってやっぱり…（春菜はときどき自分の世界に入ります）。



裏技堂鑑定人（イヌ）と賞品はこちら



特級技
¥12,000分のおもちゃ券
店主　巌徹のオススメ技！



竹級技
¥5,000分のおもちゃ券
バイト　国分寺のオススメ技！



松級技
¥8,500分のおもちゃ券
店員　春菜のオススメ技！



梅級技
¥1,000分のおもちゃ券
飼いイヌ　旋風丸のオススメ技！

〒101
東京都千代田区神田駿河台１-８
東京ＹＷＣＡ会館
電撃NINTENDO64ウラワザ係
FAX03-5281-5221

ダビスタ最強講座……………………by Ken Yokoi

STEP UP DERBY STALLION

ステップアップダービースタリオン

底力UPのインブリードの有効性は?

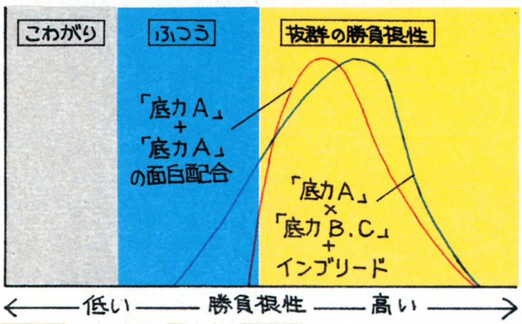
今月の攻略 MONTHLY TACTICS 勝負根性のカギを握る底力UPインブリードの効果の実際は……

面白配合は勝負根性を全体的に底上げしてくれる。その効果は父・母父の底力のパラメータによって変わり、ともに「A」の種牡馬を用いると効果は最大に発揮される。これは『96』での目玉の要素のひとつだったが、特に優れた勝負根性を得るという点においては、あまり効果を発揮していないのが実情だ。グラフのとおり、ある水準以上の勝負根性を持った仔が必ず産まれるという保証がつくものの、かなり高いレベルの仔が産まれる絶対数は他の配合とあまり変わらない……というのが経験則からの手応えだ。要するに「根性なしでも水準レベルくらいの底力を……」というのが面白配合の実情で、実際に我々の求める究極レベルの根性馬の出現率は面白配合でもそうでない配合でもそんなに変わるものではないようだ。

これを補うのが底力UPのインブリード。これによって勝負根性の分布は右のグラフのように変わる。あくまでも手応えからだが、父・母父の底力のパラメータが1ランク下の配合でも右のような感じになるのではないかと予想される。これは底力UPインブリードの本数にもよる。ネアルコのクロスが5×5で1本入るだけでもかなり効果は現れ、これが1本・もう1本と増えるとさらに効果は大きくなる。クロスが1本あるとないときの倍、さらに2本増えるとその倍くらい勝負根性のつき方が良くなるような感じだ。配合の非常に重要なファクターの1つだろう。

底力UPインブリードの種類を見ていくと、よく使われるところではネアルコ・ノーザンダンサー。人気のアンバーシャダイやレインボークエスト・スイフトスワローで使われる。また『96』になってからはすっかり数が少なくなってしまったものの、スピードダブルUPの効果も併せ持つグレイソヴリン。ノーアテンションやムクターだ。配合を考えるときには、これらのクロスを重要視していこう。

▼底力UPインブリードの有無による勝負根性の違い



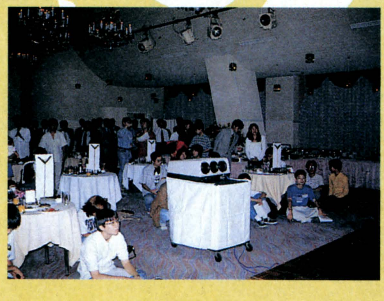
今月の情報 MONTHLY INFORMATION 公式BCついに開催! 今回はホテルでガツーン!

8月28日東京で、『Ⅱ』以来久しぶりの公式BC決勝大会が、ついに開催された。応募ハガキの総数が50000通を超えるというとてつもないスケールになったこの大会は、ダビスタファンにとって待ちわびた祭典。全5レースとも予想どおりの熱戦となった。大会当日が平日ということもあって、決勝進出者のうち実際に立ち会えたのは半分ほどではあったが、愛馬のがんばりに盛んに声援を送っていた。

実際のレースの分析は横井氏に任せるとして、今回の盛大さは『Ⅱ』のときとは雲泥の差。会場には薗部氏はもちろんダビスタ界の著名人が多数(ホーク爺氏・成沢大輔氏・横山氏・横井氏など)が詰めかけ、またレースは見事な実況つきなど、格式の高い大会になった。休憩時間には即席サイン会も行われるなど、ダビスタファンにとっては有意義なイベントであった。



➡優勝者には賞状、盾、そしてカップが贈られた。



➡会場はホテルセンチュリーハイアット。人でいっぱい。

Yokoi's EYE 応募総数5万頭 激戦の公式大会

応募登録締切が5月末と7月末ということで日進月歩のこの世界、現在の馬たちと比べるとやや実力が見劣りするものの、全5レース、いずれも熱い戦いを見せてくれた。血統的には、現在主流のアンバーシャダイ産駒(母父トニービンまたはレインボークエスト→面白&ニックス)が出始めといったところだろうか。ただし、最もレベルの高いGⅠレースでの上位馬は、ノーアテンション産駒(母父はグレイソヴリン→面白&インブリード)という、あまり主流ではない血統が多いことが印象に残った。GⅢ中学生以下クラスで特に顕著だったが、その他のGⅢ一般クラス・GⅡクラス・そして最後のGⅠも含め、総じて非常に血統的にはバラエティに富んでいたのではないだろうか。

  ※サテラビュー通信! 9月1日から配信されるのは、あのアレミロード。9月30日まで。

同系配合で爆発を狙う

サンプル例

アンバーシャダイ × ミッドナイトアールティ

配合の狙い

今月の繁殖牝馬配合はこれ。同系同士の配合がいろいろと人気を集めているが、これもその配合のひとつだ。ノーザンダンサー系の先祖の血統を豊富に残し、自身も面白になるという配合。次の代は定番のレインボークエストを狙いたい。

▼この配合での価格レベル表（牝馬）

Lv	超早熟	早熟	普通	遅普通	晩成	超晩成
1	2800	2500	2100	1900	1600	1200
2	2900	2700	2300	2000	1700	1300
3	3100	2800	2400	2100	1800	1300
4	3200	2900	2500	2200	1900	1400
5	3400	3100	2600	2300	2000	1400
6	3600	3200	2700	2400	2000	1500
7	3700	3300	2800	2400	2100	1500
8	3900	3500	2900	2500	2100	1600
9	4000	3600	3000	2600	2200	1600
10	4200	3800	3100	2700	2300	1600
11	4400	3900	3200	2800	2400	1600
12	4500	4000	3300	2900	2400	1700
13	4700	4200	3500	3000	2500	1700
14	4800	4400	3600	3100	2600	1800

表の見方

上の表はこの配合における産駒の売却価格を成長型別に分けて集計したものである。他の成長型の価格と横に比べられるよう、概念的なレベルをいちおうつけてみた。レベル数値の高いほどスピードがあることを表している。レベル5がだいたいＧⅠ級、レベル8で凱旋門賞を勝てる強さ、ＢＣで争うのに最低欲しいのがレベル11、いわゆる「爆発」のスピードがレベル13くらいである。あくまでも推測に基づくものなので、参考程度ととらえておいてほしい。

バックの色が濃い部分は、この配合で産駒が確認された価格を表している。１つのサンプルの中で出現したものだけなので、他のレベルの馬も出現する可能性があるということをご了承願いたい。

同系配合は、インブリードが２×３まで近くなっても危険になりにくいし、また予想以上に面白になりやすい配合でもある。インブリードはかなり濃くなるので爆発率は上がり、ニックスの効果が絶大でないとされる今日ではかなり使える配合として人気を集めている。

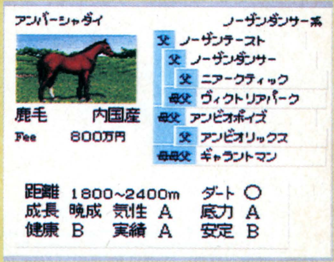
さて、同系配合といえば定番はノーザンダンサー系。今回は母父種牡馬として人気の高いアンバーシャダイと、同系のミッドナイトアールティとの配合を研究してみた。

まず手応えをいえば、スピードはけっこう爆発する感じだ。前回のスイフトスワロー配合と同様に、各種の成長型でLv12以上の馬が確認された。最高は超晩成の1700万円。次いで晩成の2400万円である。

スタミナについてはこちらもかなり補強されているようで、全体の７割以上が「スタミナ」コメントが出た。また爆発率もけっこう高く、かなりのスタミナ馬もぼろぼろと産まれている。

勝負根性は繁殖牝馬にはあまり関係ないのでさておき、落ち着きについて見てみると、これもスイフトスワロー配合と同じく早熟・普通型において約３分の１がコメントされた。

前回の配合に比べると、スピード面は同等、スタミナ面ではかなりリード、繁殖入り後は母父底力Ａ。かなり使いやすい配合だろう。



⬆数少ない底力Ａ・気性Ａの種牡馬。全体的にパラメータが良く、父にも母父にも使える。現在の人気種牡馬の一頭だ。



⬆ノーザンダンサー直仔で、面白配合にインブリードにニックスに非常に使い勝手のいい繁殖牝馬だ。

ワンポイントチェック

スタミナは距離適性の下限も影響がある

『Ⅲ』のときは産駒の距離適性はその種牡馬の距離適性の上限だけが産駒の能力に影響した（スタミナ）が、『96』では下限も影響するようになった。これは、例えば距離適性の上限が同じ3200mのノーアテンションとグリーングラスでも、後者の方が産駒のスピードの乗りが良いように、距離適性の下限が短いほうがスピードがつきやすいのだ。同じような上限のリアルシャダイは、さらにスピード傾向を示す。配合の際はこのあたりも考慮に入れよう。



⬆同じ距離適性上限3200mのノーアテンションに比べると、下限が400m短い分スピードが乗りやすい。ただ実績などもからんでくるので、実際にはそれほど明確ではない。

代表産駒

ビューティエウーラ 牝４ 鹿毛 ９戦９勝

最もレベルの高かった超晩成1700万円は、スタミナをコメントされなかったので使用を避け、次点に並んだ馬のうちスタミナと落ち着きを両方コメントされた早熟4200万円の馬を選んだ。勝負根性だけは言われなかったが、面白配合の恩恵を受けてそれなりの底力はあり、ＧⅠレースも特に苦にしなかった。レインボークエストの種付けが予定されている。

パスワード

たひんりなてえそぺとかかぎゆひちね
へとのぱつべちろそぶなもてうわご



ホット
ゲーム
プレビュー

HOT GAME PREVIEW

今月発売されるソフトを厳正チェック！

ウエーブレース64 カワサキジェットスキー



9月27日

N64 ●任天堂 ●RCG●￥9,800

3Dスティックを使ってのアクロバチックな走行が楽しいRCG。波の動きや水の透明感がリアルで美しい。

クオンパ



発売日未定

N64 ●T＆Eソフト ●PZG●￥9,800

6面体キューブを転がして色のついたパネルを消すPZG。2人から4人までの対戦プレイが可能。

大竹雅法



今は『プロップサイクル』というアーケードゲームが最高に楽しい。ペダルをこぐという操作方法も新鮮だけど、スピードに合わせて送風口から吹き出す風が最高に気持ちイイ！　見つけた人は、ぜひ一度遊んでみてほしい。

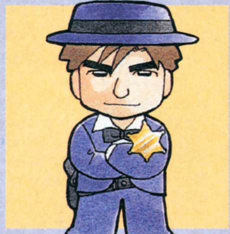
ウエーブレース64：8

レースの爽快感を楽しむというよりも、コツコツと腕をみがいてタイムを縮めることを楽しむゲーム。そのため、少し敷居が高いという印象もあるけれど、個人的には好きだな。ただ、対戦モードは逆転要素がなく、実力だけの勝負になってしまうため盛り上がりに欠ける。対戦相手がどのあたりにいるかがわからないのもツライな。

クオンパ：7

このゲームをプレイしていると、〝知能テスト〟をやらされているような気分になってくる。この感覚を楽しいと思うか、苦痛に感じるかで評価は分かれると思う。個人的には、『上海』みたいにボーッとプレイできるような不思議な魅力を感じた。でも、ランダムに出現するカラーパネルでゲームの難易度を上げているのはズルイな。

中里一雅



前号のイラストではサーファーな俺だけど、実際は日焼けするとアレなので肌は真っ白。ここ数年はロクに泳ぎにも行ってないんだよ。しかも最近は運動不足でゼイ肉がアレなもんで、水着になる勇気もなし。やっぱ運動しなきゃねぇ。

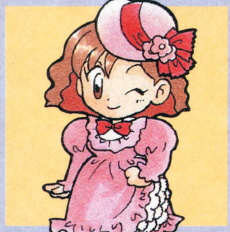
ウエーブレース64：8

RCGの命である、スピード感と操作性は合格！　波の高低を利用したコース攻略もありそうで、タイムアタッカー諸君はメいっぱいハマれると思う。とはいえ、海上をカッ飛ばす爽快感は、RCGのウマイヘタに関係なく楽しめるのでご安心を。ただ、海上は走るコースがわかりにくいのに、レーダー画面を用意してないのは不親切でない？

クオンパ：7

落ちモノ全盛のPZG界に、かつてないタイプを送りこんだ点は評価できるね。操作もほぼ十字キーのみと簡単で、遊びやすい工夫があるし。ただ、N64のソフトとしては、どうしても見た目の地味さが気になるぞ。PZGとしても、狙って連鎖を組めない、消しのバリエーションが少ないなど、簡単な分、底が浅い。全体的にパンチ不足やね。

佐々木麻里菜



8月下旬に行われた「東京ゲームショウ」に行ってきました。N64ソフトの中では、『ワンダープロジェクトJ2』に期待大！　N64初の育成SLG的なAVGだから、年内に発売されるといいなぁ。ね、エニックスさん！

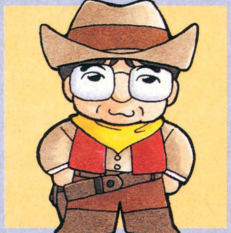
ウエーブレース64：8

2か月ぶりのN64新作は、波をかきわけて進む感覚が出色。ゆらめく水のグラフィックが本当に自然でキレイで、私はレースよりも練習コースでイルカと戯れる時間のほうが長かったような。操作も簡単で、悩むことはなかったな。対戦はもうちょっと、駆け引きできる要素が欲しかったな。速度UPのアイテムとかさ。全体的には文句ナシ。

クオンパ：7

一見して、ルールは複雑に見えますが、覚えてしまえば楽チン。6面体の色それぞれが、どの色ととなり合っているかを記憶することが重要なの。最初は色数の少ない3色でプレイしたほうがいいみたい。ゲーム自体、PZG特有の爽快感に欠ける気がするけど、頭を使うパズルモードは楽しいよ。難しいけど、やりがいはある……と思うです。

後藤靖彦



みんな「東京ゲームショウ」に行った？　わが電撃ブースではなんと『ウエーブレース64』のデモビデオを流してたんだよ。会場で感じたのはN64作品を展示していたメーカーの元気のよさ。〝これから盛り上げるぞ～〟との気概がひしひし。

ウエーブレース64：9

知識としてはわかっていても、実際にやってみるとうまくできないことってあるよね。例えば、ゴルフとか水泳のバタフライとか。『ウエーブレース64』の操作もそれに近いものがある。3Dスティックの傾き加減ひとつでベストラップになったりリタイアになったりする。スピードを落とすと、よけい曲がれなくなるってのも奥深いよな。

クオンパ：7

「あーやっとN64の新作だ。やれやれ」ってのが第一印象。で、プレイしてみると、「ふーん」て感じ。落ちモノじゃなく思考型パズルだし、どうしてもN64じゃないと開発できないという内容じゃないし。駄作じゃないんだけど、ソフト不足を言われて久しいN64が繰り出すスマッシュヒット！　というには、役不足な気がする。

イラスト／宮須弥

『クオンパ』と『ストZERO2』は発売日が急きょ延びましたが、都合上今月号に掲載しました。

ストリートファイターZERO2



年内発売予定

SFC ●カプコン
●ACT●￥7,800

アーケードの人気格闘ゲームの移植。ウリは一定時間内に技をヒットさせることができるオリジナルコンボ。

プレイしたのは、まだ少しバグが残っているバージョンだったけど、これだけできてれば製品版は完ペキな仕上がりになっているはず。グラフィックの迫力では他機種に負けるかもしれないけど、ゲームとしては問題なし。キー入力に対する反応もいいし、システムもバッチリ移植されてる。これで文句を言ったらバチが当たるでしょう。 **8**

グラフィックはSFCの能力を使いつくした書き込みで、開発者の血のにじむような努力を感じますわ。その分、BGMがショボい、音声が少ないとかの不満はあるけど、メモリの都合上しかたないよな。春麗の旧服とか真・豪鬼の乱入とかのウラワザ的要素も移植されてるし、PS、SSを持っていない人のガマンできるレベルだと思う。 **7**

コマンド入力がシビアな格闘ゲームは、反射神経の鈍い私にとって縁のないものでしたが、本作は大丈夫！　オートガードや簡単コンボ入力機能がついたおかげで、初心者にも十分楽しめるつくりになっています。心配されていたグラフィックもなかなかの頑張りようを見せているしね。これまで操作が難しくて敬遠していた人にもオススメ。 **8**

操作がどうのこうの、という話はする資格がないのでパス。PSより後に出て売れ行きは…なんてのも意味がない。日進月歩の技術の最先端を行く業務用から、16ビットのSFCにここまで移植できたというだけで価値があるのでは。まだバグありバージョンでのプレイだったので、あとは一刻も早く発売してくれるのを願うだけだ。 **8**

ウイニングポスト2 プログラム'96



10月4日

SFC ●光栄
●SLG●￥9,800

本年より実施された中央競馬新プログラムに改変された新バージョン。騎手などのデータも刷新された。

実際に調教のメニューや馬のスケジュールを管理することよりも、他の馬主や牧場との友好度を重視したゲームデザインは、いかにも光栄というカンジ。そのへんを割り切ってしまえば遊べるかな？　スーパーホースと呼ばれる馬は少し強すぎる気がする。もう少し、レースが意外な結果に終わることがあっても良かったんじゃないかな。 **7**

本っ当に、データが新しくなっただけだねぇ。イベントが変わったといっても目立つほどではないし、前作を持ってる人が買い直すまでもないでしょう。ゲームのほうは相変わらず、競走馬の育成要素がほとんどなく、調教師の言葉どおりに強い馬を選べばジャンジャン勝てます。初心者にも楽しめるけど、奥の深さでは不満が残るところ。 **6**

地味な印象ではありますが、実に楽しい1本でした。ふつうの育成ゲームではなくて、あくまでもオーナー気分を楽しむってものなのね。もちろん、調教や出走に対して口を出すこともできるけど、私はほとんどオマカセ。期間も30年間とタップリ用意されてるから、長期間遊べてオトク。専門用語も難なく覚えられて、初心者にはグー！ **9**

思い起こせば、競馬ゲームのおもしろさを知ったのは『ダビスタ』ではなく、この『1』のパソコン版であった。それだけにこのタイトルには思い入れがあるのだが、今回さわってみてちょっとガッカリ。ライバル『ダビスタ』が毎年のように新作を発売し、しかも毎作グレードアップしているのに、こちらはまだ騎手名が実名ですらない。 **6**

サラブレッドブリーダーⅢ



10月18日

SFC ●ヘクト
●SLG●￥8,200

ブリーダーとして、日本だけでなく北米やヨーロッパなどの重賞レースにも挑戦できるようになった。

ボタン1つで週送りができたり、レース結果表示にとんだりできるなど、遊びやすさはピカイチ！　ゲーム内容的には、特にイベントがあるわけでもないので、単調といえば単調。だけど、レース結果からその馬をどうすれば活躍させられるのかを考えるのが楽しくてハマってしまった。牧場の増設や海外進出などの要素があるのもいいな。 **8**

人形劇の馬のようなレースシーン、なんとかならんの？　1,000mの通過ラップも結果に全然反映されてない感じだし、もうちょい丁寧に作れないものかな。調教も自動でOKと楽なのに、ターンの進みが遅い点でその効果も半減。海外レースや種牡馬が大量に用意され、ラムタラなどの最新種牡馬もいる点で、マニア心は刺激されるけど。 **6**

ここ最近は少し影の薄くなった馬育成ゲームね。やはり、こういうのは競馬ファンのみがやるべきもの、という感じです。実際、基礎知識が入っていないと程良い調教ができないし、レースに出したところで勝てるわけもない。調教に対してアドバイスがもっと濃い内容だったらいいのにな。時間を進めるときのロード時間が長くてツライ。 **5**

競馬ゲームの根幹にかかわる、レースシーンがたいへんきれい。それとレースの「展開」がよくわかる。馬も実名。よしよし。でもね、私なかなか勝てないんですよ。負けた後騎手に敗因を聞いても、その馬が駄馬だからなのかやり方が悪いのかもしれからない。五百万下のレースでオロオロする私に、欧米のデータなんてとてもとても。 **6**

HOT GAME PICK UP!

N64新作2本の実力はいかに？

中里 一雅

約3か月ぶりのN64新作となる『ウエーブレース64』と『クオンパ』は、『マリオ64』を抜くことができるのか？

結論からいうと、2本とも期待ほどではなかったです。確かに、『ウエーブレース64』にある水上の疾走感や曲芸乗りのエンタテイメント性や、『クオンパ』にみる発想といった点は評価できる。でも、『マリオ』の発売後では、インパクトに欠けるんだよ。だって『マリオ』ってば、羽根帽子＋大砲で空を飛べば『パイロットウイングス』より爽快だし、さむいさむいマウンテンのスライダー競走のほうが『ウエーブレース』よりスピード感があるもん。ゲーム内容が違う(特に『クオンパ』)ので単純な比較は問題だけど、第1弾であのデキなのだから、後発のソフトにはそれ以上の期待を抱いてしまうんだよね。これも『マリオ』がスゴすぎたゆえという、N64のぜいたくな悩みかな？



⬆1本のソフトとしては上デキなのに、先輩が偉大なために損してるって感じ。

●みんなが知りたい注目情報を素早くキャッチ!!

チャート CHART帝国

いま売れている 発売中ゲームソフトTOP50

(集計期間:7月29日〜9月1日)

今月のTOP1

『トバル』本編をプレイしたくて購入した人が、どれだけいるかがチト疑問。ゲーム自体はよくできてるんだけどね。

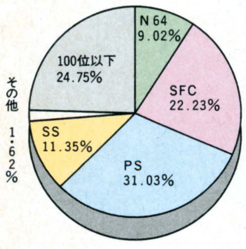


1	PS	TOBAL No.1	●スクウェア●1996年8月2日●ACT●¥5,800	9.41%	前回一位 初登場
2	N64	スーパーマリオ64	●任天堂●1996年6月23日●ACT●¥9,800	7.43%	前回1位 登場3回
3	PS	ストリートファイターZERO2	●カプコン●1996年8月9日●ACT●¥5,800	4.96%	前回一位 初登場
4	SFC	星のカービィ スーパーデラックス	●任天堂●1996年3月21日●ACT●¥7,500	2.68%	前回4位 登場6回
5	SFC	大貝獣物語II	●ハドソン●1996年8月2日●RPG●¥8,200	2.12%	前回一位 初登場
6	SS	ファイティングバイパーズ	●セガ●1996年8月30日●ACT●¥6,800	1.80%	前回一位 初登場
7	SFC	実況パワフルプロ野球'96開幕版	●コナミ●1996年7月19日●SPG●¥7,500	1.75%	前回11位 登場2回
8	PS	Over Blood	●リバーヒルソフト●1996年8月2日●AVG●¥5,800	1.71%	前回一位 初登場
9	PS	ポポロクロイス物語	●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1996年7月12日●RPG●¥5,800	1.52%	前回2位 登場2回
10	SFC	スーパーマリオRPG	●任天堂●1996年3月9日●RPG●¥7,500	1.45%	前回16位 登場6回
11	N64	パイロットウイングス64	●任天堂●1996年6月23日●SLG●¥9,800	1.27%	前回7位 登場3回
12	SFC	スーパーボンバーマン4	●ハドソン●1996年4月26日●ACT●¥7,777	1.22%	前回14位 登場5回
13	SS	NiGHTS	●セガ●1996年7月5日●ACT●¥5,800	1.20%	前回3位 登場2回
14	PS	鉄拳2	●ナムコ●1996年3月29日●ACT●¥5,800	1.18%	前回12位 登場6回
15	PS	Fighting Illusion~K-1 GRANDPRIX	●エクシングエンタテイメント●1996年8月9日●ACT●¥5,800	1.15%	前回一位 初登場
16	SS	サターンボンバーマン	●ハドソン●1996年7月19日●ACT●¥6,800	1.13%	前回19位 登場2回
16	SS	同級生~if~	●NECインターチャネル●1996年8月9日●AVG●¥7,800	1.13%	前回一位 初登場
18	PS	ハイパーオリンピック イン アトランタ	●コナミ●1996年6月28日●SPG●¥5,800	1.02%	前回6位 登場3回
19	PS	バイオ ハザード	●カプコン●1996年3月22日●AVG●¥5,800	0.99%	前回9位 登場6回
20	SFC	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	●任天堂●1995年11月21日●ACT●¥9,800	0.95%	前回24位 登場6回
20	SS	バーチャファイターキッズ	●セガ●1996年7月26日●ACT●¥5,800	0.95%	前回10位 登場2回
22	SFC	海のぬし釣り	●パック・イン・ビデオ●1996年7月19日●RPG●¥7,800	0.81%	前回30位 登場2回
23	SS	アルバートオデッセイ外伝~LEGEND OF ELDEAN~	●サンソフト●1996年8月9日●RPG●¥6,500	0.76%	前回一位 初登場
23	SFC	スーパーパワーリーグ4	●ハドソン●1996年8月9日●SPG●¥7,980	0.76%	前回一位 初登場
25	SS	グレイテストナイン'96	●セガ●1996年7月19日●SPG●¥5,800	0.74%	前回22位 登場2回
26	PS	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	●SNK●1996年6月28日●ACT●¥5,800	0.72%	前回19位 登場3回
26	SFC	スターオーシャン	●エニックス●1996年7月19日●RPG●¥8,500	0.72%	前回13位 登場2回
28	SFC	SDガンダムジェネレーション 一年戦争記(本体同梱)	●バンダイ●1996年7月26日●SLG●¥6,800	0.69%	前回46位 登場2回
29	SS	デカスリート	●セガ●1996年7月12日●SPG●¥5,800	0.65%	前回5位 登場2回
30	PS	アーク ザ ラッド(BEST)	●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1996年7月12日●RPG●¥2,800	0.62%	前回19位 登場2回
31	PS	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	●SNK●1996年8月30日●ACT●¥5,800	0.58%	前回一位 初登場
31	SS	バーチャファイター2	●セガ●1995年12月1日●ACT●¥6,800	0.58%	前回25位 登場6回
33	SFC	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	●任天堂●1995年8月5日●ACT●¥9,800	0.53%	前回27位 登場6回
34	PS	刻命館	●テクモ●1996年7月26日●SLG●¥5,800	0.51%	前回39位 登場2回
35	PS	Total NBA'96	●SCEI●1996年7月5日●SPG●¥5,800	0.48%	前回17位 登場2回
36	SFC	す~ぱ~ぷよぷよ通 リミックス	●コンパイル●1996年3月8日●PZG●¥6,800	0.46%	前回一位 登場5回
36	PS	リッジレーサー(BEST)	●ナムコ●1996年7月12日●RCG●オープン価格	0.46%	前回38位 登場2回
38	SFC	がんばれゴエモンきらきら道中 僕がダンサーになった理由	●コナミ●1995年12月22日●ACT●¥9,980	0.44%	前回一位 登場3回
38	SS	ときめきメモリアル~forever with you~(デラックス版)	●コナミ●1996年7月19日●SLG●¥6,800	0.44%	前回23位 登場2回
38	SFC	スーパーファミスタ5	●ナムコ●1996年2月29日●SPG●¥6,980	0.44%	前回34位 登場6回
38	SFC	スーパー桃太郎電鉄DX	●ハドソン●1995年12月8日●ETC●¥9,500	0.44%	前回一位 登場3回
42	PS	エースコンバット(BEST)	●ナムコ●1996年8月9日●STG●オープン価格	0.42%	前回一位 初登場
43	PS	チョロQ	●タカラ●1996年3月22日●RCG●¥5,800	0.39%	前回一位 登場5回
44	PS	BOXER'S ROAD(BEST)	●NEW●1996年8月9日●SPG●¥2,800	0.37%	前回一位 初登場
44	SFC	SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記	●バンダイ●1996年8月23日●SLG●¥3,980	0.37%	前回一位 初登場
44	SFC	スーパーマリオカート	●任天堂●1992年8月27日●RCG●¥8,900(込)	0.37%	前回一位 登場4回
44	SFC	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	●任天堂●1996年5月14日●S・RPG●¥7,500	0.37%	前回27位 登場4回
48	SS	ときめきメモリアル~forever with you~(スペシャル版)	●コナミ●1996年7月19日●SLG●¥9,800	0.35%	前回15位 登場2回
48	SFC	スーパーマリオワールド	●任天堂●1990年11月21日●ACT●¥8,000(込)	0.35%	前回一位 登場2回
48	SFC	ダービースタリオン96	●アスキー●1996年3月15日●SLG●¥12,800	0.35%	前回46位 登場6回

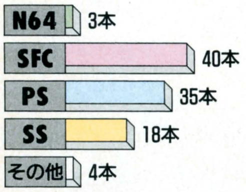
上位100位の機種別内訳

N64がグーンとシェアを縮小した。新作ソフトが1本も発売されなかったのだから当然といえば当然かも。9月は、『ウエーブレース64』の健闘に期待しよう。

●シェア占有率



●本数占有率



(売り上げデータ提供:TOYNES)

(社)日本玩具協会の協力により、全国60店舗のデータをもとに作成しています。全TVゲームの売り上げを100%として、各ソフトの販売本数のシェアを算出しています。

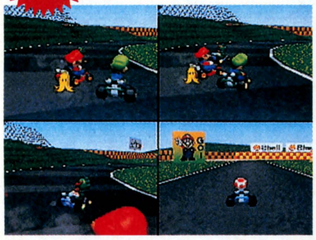
※発売前、発売後のソフトに関しては電撃NINTENDO64の読者アンケートをもとに算出しています。

すぐにプレイしたい 発売前N64ソフトTOP5

集計期間 8月1日～8月31日

今月のTOP1

次号で『マリオカート64』の最新情報が出る予定。もしかすると発売日も決定かな？



順位	機種	タイトル	比率
1	N64	マリオカート64 ●任天堂●1996年11月予定●ＲＣＧ●￥9,800	27.71% 前回1位 登場4回
2	N64	ワンダープロジェクトJ2 ●エニックス●1996年11月22日●AVG●¥9,800	12.56% 前回3位 登場2回
3	N64	ウエーブレース64　カワサキジェットスキー ●任天堂●1996年9月27日●ＲＣＧ●￥9,800	11.36% 前回－位 初登場
4	N64	ゼルダの伝説64（仮称） ●任天堂●発売日未定●ＲＰＧ●価格未定	7.76% 前回2位 登場4回
5	N64	MOTHER3（仮称） ●任天堂●発売日未定●ＲＰＧ●価格未定	5.85% 前回4位 登場3回

これから遊びたい 発売前SFCソフトTOP5

集計期間 8月1日～8月31日

今月のTOP1

ＦＣ版にもあった〝あぶない水着〟。ＳＦＣ版では職業ごとにグラフィックが違うのだ。



順位	機種	タイトル	比率
1	SFC	ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ… ●エニックス●発売日未定●ＲＰＧ●価格未定	39.46% 前回1位 登場5回
2	SFC	ストリートファイターZERO2 ●カプコン●年内発売予定●ＡＣＴ●￥7,800	23.02% 前回2位 登場5回
3	SFC	ああっ女神さまっ（仮称） ●ケイエスエス●1996年冬予定●ＥＴＣ●￥10,800	2.91% 前回5位 登場2回
4	SFC	ミニ4駆シャイニングスコーピオン　レッツ&ゴー ●アスキー●1996年12月6日●ＲＣＧ●￥9,500	2.51% 前回－位 初登場
5	SFC	G･O･D　目覚めよと呼ぶ声が聴こえ ●イマジニア●発売日未定●ＲＰＧ●価格未定	2.32% 前回－位 初登場

ココロに残る 発売後SFCソフトTOP5

集計期間 8月1日～8月31日

今月のTOP1

はたして今後、ＳＦＣソフトで『ＤＱⅥ』の人気を超えるソフトが出るのだろうか。



順位	機種	タイトル	比率
1	SFC	ドラゴンクエストⅥ　幻の大地 ●エニックス●1995年12月9日●ＲＰＧ●￥11,400	16.27% 前回1位 登場6回
2	SFC	スターオーシャン ●エニックス●1996年7月19日●ＲＰＧ●￥8.500	6.85% 前回3位 登場2回
3	SFC	スーパーマリオRPG ●任天堂●1996年3月9日●ＲＰＧ●￥7.500	6.51% 前回4位 登場6回
4	SFC	ファイナルファンタジーⅥ ●スクウェア●1994年4月2日●ＲＰＧ●￥11,400	5.31% 前回5位 登場6回
5	SFC	ファイアーエムブレム　聖戦の系譜 ●任天堂●1996年5月14日●Ｓ・ＲＰＧ●￥7.500	4.97% 前回2位 登場3回

新作N64・SFCソフト ゲーム誌掲載ページ数 CHART

8月1日～8月31日

順位	ゲーム名	電撃	フ通	マガ	勝	スー	ロ	V	オン	掲載ページ
1	スーパーマリオ64	28	0	10	2	33	30	2	8	113
2	パイロットウイングス64	8	0	10	0	23	6	0	0	47
3	ワンダープロジェクトJ2	4	2	7	2	12	5	4	2	38
4	ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	5	5	0	0	6	0	6	2	24
5	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	4	0	12	0	7	0	0	0	23
6	ウエーブレース64 カワサキジェットスキー	6	0	1	1	5	2	0	4	19
6	大貝獣物語Ⅱ	0	0	10	0	9	0	0	0	19
8	スターオーシャン	6	0	0	5	5	0	0	0	16
9	ダービースタリオン96	2	4	0	0	0	0	4	0	10
10	栄光のセント・アンドリュース	2	2	0	0	3	0	0	2	9

電撃＝電撃NINNTENDO64／フ通＝週刊ファミ通／マガ＝ファミマガ64／勝＝マル勝ゲーム少年／スー＝スーパー64／ロ＝ロクヨン／Ｖ＝Ｖジャンプ／オン＝ゲームオン

掲載ページ数は、8月発売の各雑誌を編集部が調査し算出したものです。ＩＰ以下の場合、小数点計算したものを四捨五入しました。

秋葉原お店巡り

ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館

波木井薫さん



新旧問わず豊富なタイトル数＆品ぞろえが当店の自慢です。また、ソフトだけでなくゲーム関連の書籍も豊富にとりそろえています。８月のソフト売り上げは以下のとおりです。

順位	タイトル	機種	メーカー
1	TOBAL No.1	PS	スクウェア
2	ストリートファイターZERO2	PS	カプコン
3	同級生～if～	SS	ＮＥＣインターチャネル
4	Over Blood	PS	リバーヒルソフト
5	ワールドスタジアムEX	PS	ナムコ

〒101　千代田区外神田1-13-3　☎03-3251-3100

流行モノ なんでも チャート

8月1日～8月31日

ゲーム攻略本売り上げTOP5

1	ノエル　ナビゲーションバイブル	二見書房
2	刻命館　公式攻略ガイド　究極魔神の書	主婦の友社
3	ポケットモンスター	小学館
4	バイオ　ハザード	集英社
5	ファイアーエムブレム　聖戦の系譜　聖なる書	アスペクト

コミックス単行本売り上げTOP5

1	新世紀エヴァンゲリオンフィルムブック9	角川書店
2	SLAM DUNK　28巻	集英社
3	じゃじゃ馬グルーミン★UP！　7巻	小学館
4	銀河英雄伝説　8巻	徳間書店
5	ジオブリーダーズ　2巻	少年画報社

CD（アルバム）売り上げTOP5

1	Young Love	サザンオールスターズ
2	SINGLES	T-BOLAN
3	SWEET 19 BLUES	安室奈美恵
4	SMAP　009	SMAP
5	SINCE1995　FOREVER	V6

TVアニメ視聴率TOP5

1	サザエさん	フジテレビ
2	こちら葛飾区亀有公園前派出所	フジテレビ
3	金曜ロードショウ・ルパン三世トワイライトジェミニの謎	日本テレビ
4	クレヨンしんちゃん	テレビ朝日
5	ちびまる子ちゃん	フジテレビ

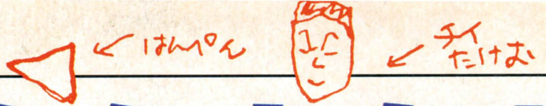
TVバラエティ視聴率TOP5

1	関口宏の東京フレンドパークⅡ	ＴＢＳ
2	おしゃれカンケイ	日本テレビ
3	マジカル頭脳パワー!!	日本テレビ
4	世界まる見え！　テレビ特捜部	日本テレビ
5	24時間テレビ19愛は地球を救うPART11	日本テレビ

カラオケリクエストTOP5

1	アジアの純真	Puffy
2	BREAK OUT!	相川七瀬
3	You're my sunshine	安室奈美恵
4	I'm proud	華原朋美
5	愛の言霊 Spiritual Message	サザンオールスターズ

※ゲーム攻略本・コミックス単行本売り上げ＝書泉ブックマート、ＣＤ売り上げ＝新星堂、ＴＶアニメ・ＴＶバラエティ視聴率＝ビデオリサーチ、カラオケリクエスト＝タイトーX2000調べ
ＴＶ視聴率は、ビデオリサーチの週間データをもとに編集部が集計し直したものです。

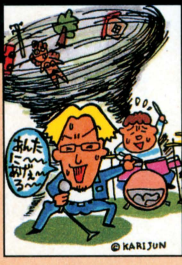


突撃! おがchan-nel

世紀末 天変地異から身を守る!

地震、台風、カミナリ…我々のまわりには、いつも想像を絶するキケンが待ち構えている。しかしワシらは、そんなことに気がつかずに日々暮らしているのだ。そこで今回は、突然襲ってくる自然の脅威に立ち向かうサバイバル方法について考えたいと思うのである。いいか、ぼんやりしてると大変なことになってしまうのだぞ、読者よ。

茨城県・うさぎセットさんからのおたより



この前、映画の「ツイスター」を観ました。すごく怖かったです。でもよく考えたら、日本でも台風や地震がいつ襲ってくるかわかりません。そこで小我さん、いざというときのサバイバル法を教えてください。



風速30メートルの恐怖に、小我絶叫、絵美は「ふんっ」!

本多局員（以下本） というワケで、今回は天変地異から身を守る方法について考えましょうね。

小我局長（以下小） おい、なんでそんなマジメな企画なんだよ。いつもと違うじゃね〜か。

太田絵美（以下絵） なに言ってんのよ。たまには読者のためになる企画もいいじゃないの、ねぇ。

本 でしょ〜？　そこで今回はあらゆる天災、人災を体験できる「本所防災館」に行くことにしました。題して「恐怖体験」シリーズ第１弾です。ふふふ。

小 ちょ、ちょっと待て。なんかイヤな予感がするぞ、おい。体験てなんだ、体験って？

絵 わ〜い、絵美、なんかワクワクしてきたぁ〜！

小 ちっ、こういうときには便利なヤツだな。

本 さぁ、文字数の都合でもう到着です。まずは手始めに「暴風雨体験コーナー」から始めましょう。



⬆すべての施設は入館時に渡される磁気カードで使えるようになっている。

小 コーナーってなんだ、コーナーって…。

絵 きゃ〜、ここに風速30メートルって書いてある。なにこれ？

小 わっ、しかも「家屋が倒壊する」だって。そんなもんやらすな！

本 いいからガタガタ言わずに入って、入って…。（ガチャ…扉の閉まる音）

絵 わ〜い、なんか雨ガッパ着せられたわよ〜。

小 わよ〜、じゃなくて。しっかり手すりにつかまんねぇと飛ばされるんじゃ…おわっ！

バシュワブォォォォォォォ。ガー、ゴオー、ガー！（いきなり上の写真の状態に突入）

絵 ふんっ、ふんっ、ふふん、ふんっ！

小 ややっ。なな、なにやら珍妙な音が…。

絵 は、鼻の穴に…水がふぁいってくる。ふんっ！（ガァァァァァァ…さらに風速と雨が強くなる）

小 おわ〜っ！　ぶは〜っ、もうなにも見えん。

絵 ふんっ、ふんっ、楽しいっ！　ふんっ！

小 なんでやねん！（プッシュウ〜…終了）

本 どうでした。ふふふ。

小 どうもこうも…暴風雨ってこんなにすげぇのか。

本 でも、これで２人ともいざというときの心構えはできたでしょう？

絵 うん。暴風雨のときは鼻をかむためのティッシュが必要だわね。

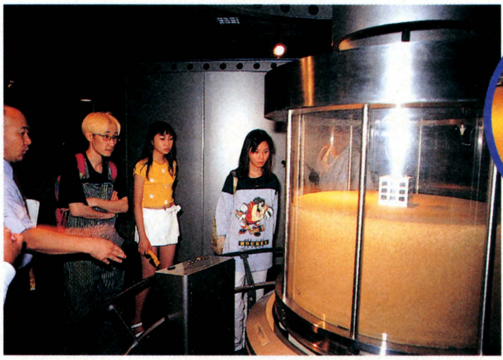
小 わ、わかっとらん！



⬆風速30メートルを体験した直後の２人。はっきりいって冗談半分でやるようなもんじゃないです。マジにすごいです。



⬆スクリーンに映し出された火事を消す消火体験コーナー。





⬅⬆大地震によって起こる「液状化現象」。揺れ始めて30秒ぐらいでビルが地面に沈んでしまう（上）。

局長近況 え〜夏休みもあっという間に終わりまして、ぜんぜん休めなかった小我です。あんまり休めないんで頭にきて、毎日ゲームやったりカラオケボックス行ったりしてました。本多ちゃんに言わせると「それが夏休み」だそうです。日本語ってむずかしいです。はやく秋休みがくるといいです。

阪神大震災をそのまま体験。パニック状態！

本　さて、続いては「地震体験コーナー」に行ってみましょう。
小　だから体験はもういいって！
絵　でもタダで乗れるんでしょ？
小　あのな。遊園地の乗り物じゃないんだから…。
本　それじゃあ、まず阪神大震災と同じ揺れを体験してくださいね。うふふ、いちおうキケン防止のために防災ずきんもかぶってください。
小　げ、むちゃくちゃカッコ悪いぞ。
本　いいですか。揺れが始まったらまず自分の身を守ること。そして火の始末、逃げ道の確保をするんですよ。いいっすね？
小　ちくしょ〜、体験する身にもなってみろ…どわっ！ グワンッ！ ガタガタガタガタガゴゴゴゴ〜！
絵　きゃ〜、局長〜、揺れる〜、助けてぇぇぇぇ〜！
小　うるさい、寄るな、お前はあっち行けっ！ うが〜っ、タンスが倒れてくるっ！ 立ってられん！



➡ものすごい横揺れが始まった直後。恐怖で絵美の顔がすごいことになってる（笑）。

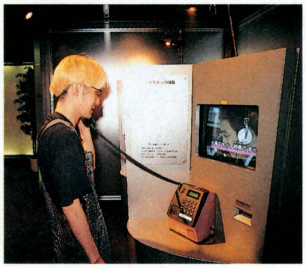


➡さらに激しくなる揺れ。火の始末をしようとするが、うまくいかずパニック状態。



⬆最大級の揺れ。なぜかタンスを必死に押さえる小我（笑）。

（スコスコスコスコ…揺れがおさまる）
小　ふ〜っ、なんとか助かったぜ。
本　ダメです。２人とも机の下に入らなかったからこれが本物の地震なら死んでます。
小　そんなこと言ったってお前…あっ、絵美の様子がおかしい。おいっ、しっかりしろ！
絵　ふがふが。絵美、女優になるわ、もっこりぷ〜！
小　だいじょうぶだ。いつもどおりの絵美だ。
本　とにかく大きな地震のときはパニックを起こさないことです。そのへんのことは立体映像で地震を体験できる３Dシアターで勉強しましょう。それじゃあ最後に関東大震災を体験してもらいましょう！
小　おい、まだやるのかよ…うわ〜！ わ〜わ〜！ガタガタガタッ、ゴゴゴゴゴ〜ッ！
絵　きゃ〜局長、見てっ！ こんなに揺れても机の下にもぐれる。コツをつかんだわよ、にゃんにゃん！
小　地震のコツをつかんでどうする！
本　やっぱあんたたち、なにかあったら最初に死ぬタイプですよ。



⬅119番通報を体験するコーナー。「火事ですか、救急ですか？」「え、え〜とオバQです」



⬆煙に包まれたビル内部を誘導灯に沿って脱出する「煙体験コーナー」。

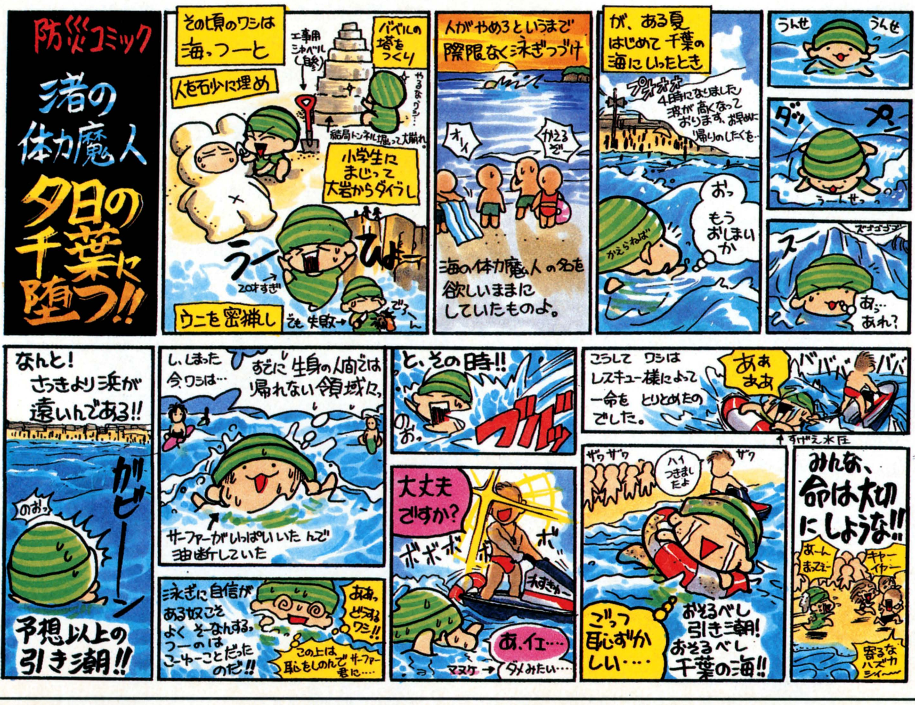


OGA CHAN-NEL





⬆応急処置をする小我。まずアゴを引っぱって気道を確保する。
➡鼻をつまんで２秒ほど息を吹き込むのだ。



ハイテクの城・本所防災館へGO！

あらゆる防災の知識をハイテクマシンで体験学習できる防災館。無料なのでぜひ１回行ってみるべし！
★場所／東京都墨田区横川4−6−6　★時間／午前9時〜午後5時（毎週水曜・第３木曜は休館）　★交通／ＪＲ総武線錦糸町駅から徒歩10分　★問い合わせ／03−3621−0119

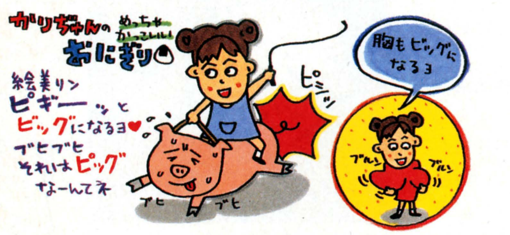


太田絵美の ちょ～かっこいいおにぎり ONIGIRI CHO～COOL

ホホーイ、ミートソース。私インド人？　そーかもねー。おおっとなめたけ!!　今回で絵美はおがチャン卒業なんです。ピャー！　変なおじちゃん2人ともお別れで、ちょっぴりホッとするような、やっぱり切ないような…。そしてこういうコーナーを持たせていただいてありがとうごじゃりました!!　いつも楽しくて、とってもいいお仕事でした。赤みそと白みそは、合わせたのが好き♥　あと、短い間だったけど、応援してくれてどうもありがとう。ファンレター送ってくれた人、どうもありがとう。絵美、すっごくうれしいよ。テレビで絵美リンを見つけたら、つんつんしてね♥　私、かならず大物になるからね!!　絵美、がんばるから、みんなもがんばろうよ。それではパンパカパーン!!　また会う日までニャン♥

では最後に……

みーんなだいすき♥　電撃NINTENDO64ばんざーい！



芸能人きめつけランキング

第2回「おならの臭そうな芸能人」

ギャハハ。1位が松井です。しかも理由が「頭が悪いので…」だって、ひどすぎます。やっぱ長嶋監督にも「ホームランキングとオナラキングで二冠王だね」とか、言われてるんでしょ～か。2位のマルシアの理由も困ったもんです。次週の「ヒッパレ」で確認してみます。ついでに三宅裕司も臭そうですけどね。3位の坂本一生もけっこういいポイントついてます。「チーズのにおい」って、すごくイヤなんですけど(笑)。ちなみに、個人的には瀬戸朝香がすご～く臭そうに見えま～す。「24時間テレビ」の武道館に行った人、もしいたら編集部まで会場のにおいのレポートを…って、いねぇか？

1位　巨人の松井
「頭が悪いので腐ったケーキとかも平気で食べてると思う」（滋賀県・炎猿）「顔のぶつぶつは胃腸が悪い証拠」（三重県・サターソ）

2位　マルシア
「日テレの『今夜はヒッパレ』で安室と一緒に歌っているとき、一瞬、安室が臭そうな顔をしたのを見た」（東京都・主婦ゲーマー）

3位　坂本一生
「体を鍛えるため乳製品をたくさん食べてるので、きっとオナラも牛乳くさい。少しチーズのにおいもまじってる」（熊本・どんど）

次回のテーマ
超ブサイクな恋人がいそうな芸能人



小我恋次郎の犬コラム かっこいいおにぎり ONIGIRI SO COOL!

第6回「ぼくのテレビ」

6年前に買ったテレビの調子が悪い。画面がどうも暗い気がするのだ。普通に見てるぶんにはたいして気にならないんだが、ゲームなんかをやると暗い場面…例えば『スーパードンキーコング』の「やみのスイッチトンネル」みたいな場面は、ほぼまっ暗だ…って、いまどきそんな古いゲームやってんの俺だけか？　すいませんね。あたしゃ～1本のゲームをとことんやるほうなんで。昨日なんてファミコンのディスクシステムで『カリーンの剣』やっちゃったもん。今だから言えるけど、すげ～クソゲーですな。スクウ〇アさん。あ、さすがにゲーム雑誌でこの発言はヤバイか？　まずかったら適当に修正入れとくように。

話がずれた。とにかくテレビの調子が悪いもんで修理をすることにした。修理といっても大きさが37インチもあるので、とても運ぶわけにはいかない。電話して来てもらった。

なんかねぇ、画面が暗いんですよ。

「ふむふむ。これはブラウン管ですねぇ」

そうですか。じゃあ修理しちゃってください。

「えっ、しゅ、修理してもいいんですか？」

いいんですか…って、お前は何しに来たんじゃ。俺の手料理を食べに来たわけじゃね～だろ。修理に来たんだから、修理してくれればいいって。

「う～ん、ただブラウン管ごと換える必要がありますからねぇ。いいんですか？」

いいんですかって、それしか方法がないなら仕方ないよなぁ。ちなみに換えるといくらかかるの？

「え～と、たぶん26万円ぐらいですかねぇ」

ふ～ん。そう。ふ～ん、ふ～ん…って、なんでやねん！　テレビの修理に26万払うヤツなんか見たことないわ！　大宇宙大魔力学園の校長でもそんな豪快な修理せんわ！　もうわけわからん。

なんでも修理屋さんの話だと、この手の大画面テレビはブラウン管が劣化しやすいらしい。しかも大画面だから、取り換えるとそれなりに値段がかかるんだそうで…。それにしてもなぁ。26万払うんだったら新しいテレビ買ったほうがいいよなぁ。でも37インチだと40万近くするしなぁ。だいたい買ってから6年でダメになるテレビってひどくないか？　え、修理屋さんよぉ（←だんだんムカついてきてる）。

「いやねぇ、ブラウン管って使い方にもよりますけど、だいたい7年くらいで色が悪くなってくるんですよ。だから長持ちさせたかったら、なるべく部屋を暗くして、明るさを抑えて見ることですね。そうすれば負担が少なくなります」

ふ～ん。それってつまり、まっ暗な部屋の中で薄暗い画面を見て楽しみなさいってことか？　そんなテレビの見方するヤツいるのかよ。だいたいテレビの広告やCMだって「明るい部屋で家族団らん」みたいなシーンばっかじゃねぇかよ。これじゃウソ広告だよなぁ。メーカーもワイドとか2画面分割とかハイビジョンとか作る前に「100年間壊れないテレビ」を作れっての。そしたら100万円でも買ってやるっての。

ちゅ～わけでぼくの家には、いまだにちょっと画面の暗いテレビがあります。誰か買ってくれねぇかなぁ。10万ぐらいで。あ、5万でもいいや。



インパク顔写真



●群馬県・霧瀬紫津
うわ～い。いちばん右の女の子、ちょっと怖いで～す。本多系入ってま～す。



●高知県・みもか
遠近法で手と顔が同じくらいのサイズに見えま～す。だからなんだー。



●東京都・アマノさん
うぎゃ～！　まるで民芸品の木彫りの人形で～す。文句なく優勝で～す。

おがchan-nel 編成会議

太田絵美大人気につき降板。大人気につき…!!

小　今日はみなさんにうれしいお知らせがあります。太田絵美さんはお父さんの仕事の都合で転校することになりました。送別会はありません。

絵　ちょ、ちょっとそれどういうことよぉ〜。

小　本当はもっとおもしろい理由を考えてやろうかと思ったんだけど、どうせやめるんだから理由なんかどうでもいいよな。この際…。

本　ま、事務所が「いいかげんにしてくれ」って言ってきただけなんですけどね。



⬅群馬県・霧瀬紫津
けっこうマジに絵美の曲を書いてきてくれました。歌詞のとおり、本当にどっか遠くに行ってしまいました(笑)。

小　ギャハハ。思いっきり本当のこと言うな！

調査依頼。ボクが調べてほしいのは「電撃N64」を作る過程と、その様子です。とっても興味があるので、ぜひ教えてください。(東京都・G☆ボーイ)

小　テキトーに取材して、テキトーに写真並べて、テキトーに原稿を書く…。と、1冊の本ができあがるまでには、このような複雑な行程があるのだ。

本　ちっとも複雑じゃありませんよ！

太田絵美はアイドルのくせに「電撃N64」誌上でしか見たことがない。せめてテレ東の「平成女学園」ぐらい出ろっての。(埼玉県・ダチョウ島耕作)

小　今回でこのページでも見られなくなります。

本　誰も見られないアイドル…おっ、なんか新しいタイプのアイドルみたいでいいですねぇ。

絵　ふん。よくないわよ！　いい、見てらっしゃい。あたしが超売れて人気者になっても、あんたたちなんか相手にしてやんないから。ふん、いつか見返してやるわ。あたし、ぜったい負けない！

小　以上、あまりおもしろくないコントでした。

絵　なんでやねん。

小我さんは「電撃SFC」時代よりも、金髪の江頭2：50みたいになってる。(宮城県・菊也勝)

小　ちっ、あんな小物と一緒にするんじゃねぇ！

絵　でも、けっこう芸風は近いような気がする。

本　体型も似てるし…、違うのは年齢くらいでしょ。

絵　キャ〜、ジジイの江頭、ジジイの江頭！

今月の宇宙エネルギー



⬅先日、近所を歩いていたら、こんな怪しい研究所を発見しました。よく見ると漢方薬まで売ってました。(東京都・カイワレ大根)★ギャハハ。こんなに思いっきり看板出されても。気になる…。

小　マジで不愉快になってきた。

本多さん、すごく好きです。愛してます。抱いてください。結婚してください。(千葉県・かすみ)

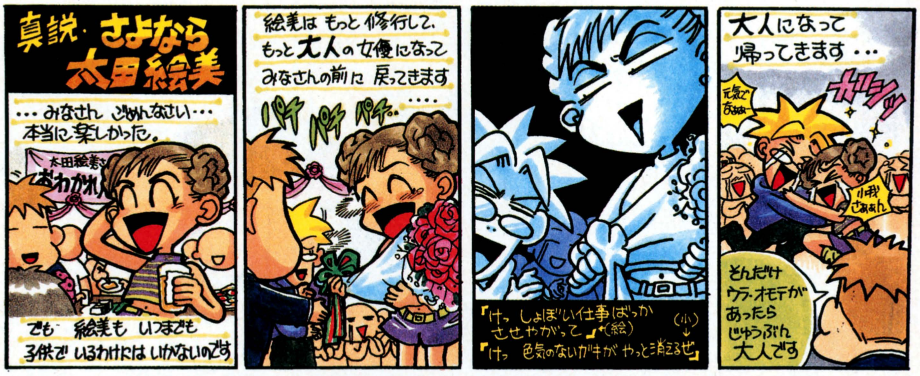
小　うわ〜、現実と妄想の区別のつかない人からのハガキだぁ〜！　怖いよぉ！

本　なんですかっ。いいでしょ。私を好きな人がいたって…。

絵　そうよ。どんなにみにくいデブでも恋をする権利はあるんだわ！

本　くそ〜。さ、最後まで(泣)。

OGA CHAN-NEL





キミも小我チャンネルの局員になろう!! 調査依頼&報告大募集!!

昨日、グリーンのウンコが出る夢を見た…。ってそれはいいとして、このページでは諸君からの調査依頼や報告を待ってるぞ。どうしても調べてほしいこと、そして、キミが発見したナゾの物体(できれば写真つき)、そして女子高生はナマ下着など送ってくれると私はうれしいぞえ。採用者には持っているだけで背が低くなる局員証と右の「世界不思議発見」のテレカ(ホンモノだぞコノヤロウ)を、編成会議採用者には図書券をあげるぞ。しつこいけどテレカはホンモノだぞ。あばよ。



あて先
〒101　東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃NINTENDO64編集部
突撃！　おがチャンネル係

こんなん送りなはれ

●調査依頼
身の回りの疑問質問・異常事態を調べますどえ。きばって送って〜な。

●編成会議
あんたさん、みんなでいっしょに楽しゅう話、しましょうねぇ。

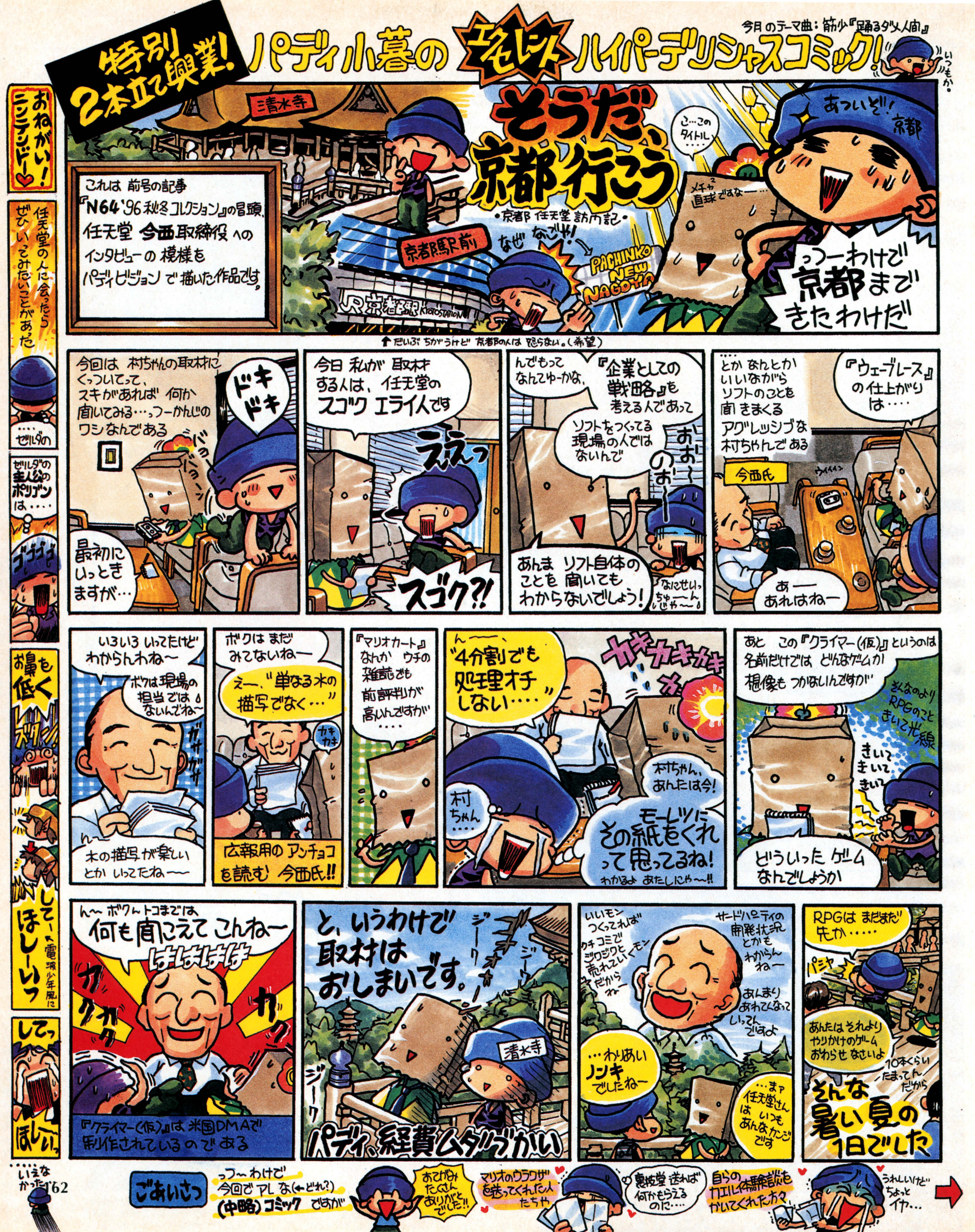
●インパク顔写真
全国の読者に顔を見せられる。芸能界入りのチャンスどすえ。

●芸能人きめつけランキング
次回のテーマは左上参照。ハガキが少ないので採用のチャンスどすえ。

イラスト／パディ小暮　カリジュン

急告　太田絵美のかわり大募集

太田絵美にかわって、このページに登場してくれるアイドル、モデル、素人、だれでもいいから募集します。我こそは太田絵美よりはちょっとはマシだという女の子、プロアマ問わず写真と履歴書を編集部まで送ってくれ。責任を持って売れないアイドルにして、人には言えない経歴を作ってさしあげます。



特別2本立て興業!
パディ小暮の エクセレント ハイパーデリシャスコミック!
今月のテーマ曲：筋少『踊るダメ人間』
いつもか。
おねがい!ニンテンドー
そうだ、京都行こう
・京都 任天堂 訪問記・
こ…このタイトル……
メチャ直球ですな――
あついぞ!!京都
清水寺
これは 前号の記事『N64'96秋冬コレクション』の冒頭、任天堂 今西取締役 への インタビューの 模様を パディビジョン で 描いた作品です。
京都駅前
なぜ なごや!!
PACHINKO NEW NAGOYA
JR京都駅 KYOTO STATION
っつーわけで 京都まで きたわけだ
↑だいぶ ちがうけど 京都駅は 知らない。(希望)
任天堂の人に会ったら ぜひいってみたいことがあった
……ゼルダの
ゼルダの主人公のポリゴンは……
今回は 村ちゃんの取材に くっついてって、スキがあれば 何か 聞いてみる…っつーかんじの ワシなんである
ドキドキ
最初に いっときますが…
今日 私が 取材する人は、任天堂の スゴク エライ人です
ええっ
スゴク?!
んでもって なんてゆーかな、『企業としての 戦略』を 考える人であって
ソフトをつくってる 現場の人では ないんで
おお〜 のお〜
あんま ソフト自体の ことを 聞いても わからないでしょう!
なんでせいっ ちゃ〜んじゃ〜
…とか なんとか いいながら ソフトのことを 聞きまくる アグレッシブな 村ちゃんである
『ウェーブレース』の 仕上がりは……
今西氏
ウィイイン
あ―― あれはねー
お鼻も 低く
いろいろ いってたけど わからんわね〜
ボクは現場の 担当では 0 ないんでね〜
ガサガサ
木の描写が楽しい とか いってたね――
ボクは まだ みてないねー
え〜、"単なる水の 描写でなく…"
カキカキ
広報用の アンチョコ を読む 今西氏!!
『マリオカート』 なんか ウチの 雑誌でも 前評判が 高いんですが ……
ん〜〜 "4分割でも 処理オチ しない…."
カキカキカキカキ
村ちゃん……
村ちゃん、 あんたは今!
モーレツに その紙 ほしい くれ って 思ってるね!
わかるよ あたしにゃ〜!!
あと この『クライマー(仮)』というのは 名前だけでは どんなゲームか 想像も つかないんですが
そんなのより RPGのこと きいて光線
きいて きいて きいて
どういった ゲーム なんでしょうか
して、電撃少年風に
ほしーノ
してっ
ほしーい
いえなかった
ん〜 ボクんトコまでは、 何も 聞こえて こんね〜
はははは
カカカ カ
『クライマー(仮)』は 米国DMAで 制作されているのである
と、いうわけで 取材は おしまいです。
ジーワ ジーワ
清水寺
パディ、経費ムダづかい
いいモン つくってれば クチコミで ジワジワと 売れていくモン だからね〜
サードパーティの 開発状況 とかも わからん ねー
あんまり あわてなくって いいってこと ですよ
…わりあい ノンキ でしたねー
…まァ 任天堂さん は いつも あんなカンジ です
RPGは まだまだ 先か……
パシャ
あんたは それより やりかけのゲーム おわらせ なさいよ
10本くらい たまってん だから
そんな 暑い夏の 1日でした
ごあいさつ
っつ〜わけで 今回で アレな (←どれ?) (中略)コミック ですが
おてがみ たくさん ありがとう でした!!
マリオのウラワザ を送ってくれた人 たちや
裏技堂 送れば 何かもらえる のに……
自らの カエル体験記 を かいてくれた方々
うれしいけど ちょっと イヤ…


1996 TOKYO GAME SHOW
1時間 役たたず レポート
アツイ!
夏だから!
そして少しくさい!!
モワ〜
パディ独断 今回のパーオツ大賞
羽の質感がGOOD
ありゃ どっちも「女神異聞録ペルソナ(PS)」の人だ ♪ まーいっか!
男パーオツ大賞
かっこいい…
○月○日 藤崎詩織歌手デビュー!
いーんだ ワシは片桐さんだし…
↑もらいそこねた「ときメモ」うちわ スッゲー並んでたらしいぞー
ワンダープロジェクトJ2の女の子たちもかわいかった たくさんいる
ちっさくて髪の長めの娘を集めたんだって
ゲームのほうも ジョゼットの動きが めちゃカワイイぞ
スカートひらり
会場まではバスを使うわけだが
このバスでいーんだよなぁ…
なーんか客層がちがうよーな気が…
ふだん外に出ないので、自信がない
と、その時!
『るろ剣』がさ〜
そーいやバーチャで…
ガードキャンセル…
そっか…
これでいいのか
バスのオタク会話のお兄さん ありがとう!!
おかげで無事につけたっス。
しかし最終日の日ってスゴイモンですな
うおっ女の子2人連れ〜 (しかも高校生ぐらい)
ガ〜子供〜 (つきそいのお母さん込み) !! しかも小学校低学年!!
なんと!! あっちの子はつきそいがおじいさんだ〜!! そりゃ西武だろう。
くるんですか?
一般の人のコスプレも
ここまで着てきたの?
今回更衣室完備だったらしいス
いいなァ コスプレ ワシもあと10年、イヤ5年遅く生まれていれば…
混みますよ〜
満員電車の中を移動するかんじ
えー
などとおどかされていたワシ
さすがにそこまでひど…いところもあるが(笑)
人気ゲームのブースの中とかね
ぬおー
まぁ一応歩けます。
がっ お子さんにつきとばされたりするので注意しましょう
どけよ うぜってーな
どけな オラ〜
ワシってヨワヨワ…
あと お子さんは迷子にならんよう気をつけるよ。
するする
リョウちゃん
まちなさい リョウちゃん
リョウちゃん
キョロ キョロ
はやる気持ちもおさえきれないんだな、リョウちゃん…
ワン ワン
そんなあと5kgヤセてあと5cm背が高くあって…
きっと一生できねえ
それはまるで2年前の初心会で某編集氏に怒られていたワシのようだったよ…
ウロウロするなー
↑某ハセガー
がんばれ リョウちゃん たくさんゲームしていくんだぜ…
…で? パディさん ゲーム(ん)やってきたですか?
ごめん やってねぇ…
がっくし
だって いっぱい並んでて… 時間なくて…
えーてなわけで(?) 今回でパディのマンガはおしまいです
清水寺のお茶屋
あ、宇治金時2つ
そーですか… ちょっとおしいですが…
遅くて長い夏休みってとこですね〜
ジーワ ジーワ
キィイイイン
その他 近況報告(笑)などもしてくれたみなさん どーもっス!
中には毎号送ってくれた人もいてカンゲキっス
遅くなったけど ボチボチ返事かいてますんで、よろしくね。
読んでくれた人ありがとう!
そんではまたね〜
END.



イラスト／多摩屋猫丸

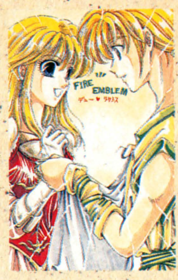
絶対！彩色主義

N64専門誌でいちばん採用量が多く、レベルが高い色絵（カラーイラスト）コーナーです。







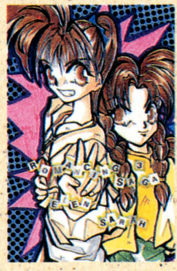


千葉県　風見鷹子さん：205：いやになっちゃうほど、さわやかさんなふたり。徹夜明けにはまぶしすぎます。ピカッッ！

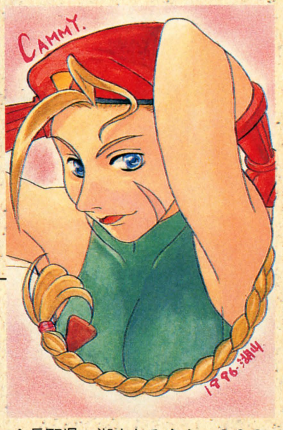
愛知県　五条露姫さん：073：PSでは『ペルソナ』も発売されますし、ここはN64でも『メガテン』出してほしいですよね。

愛知県　あがた☆ちあきさん：030：ちと話題が古いのですが、コミケで、俺のできそこないみたいな人がけっこういました。

青森県　桜桃さん：033：綾波レイ。ナイスなセリフが多すぎですよね『エヴァ』って。「私が死んでも代わりがいるもの…」とか「どして」とか。シビレます。







埼玉県　すばるれいかさん：206：『ロマサガ3』からのおふたり。ピースサインが元気いっぱいです。これからもよろしくっ。

京都府　そらたまさん：090：大人気のティナ。そらたまさん、あて先は長くなってませんよ。バシバシ投稿してきてください。

長野県　湖山たみさん：002：ゲームでは、すっかり影が薄くなってきたキャミィ。イラストでは大人気ですから。湖山さん、9月21日の誕生日おめでとうっっ！







宮城県　綴喜終さん：137：『スターオーシャン』から。綴喜さん、ぜんぜんハデじゃありませんよ。これくらいの元気がなきゃ。

神奈川県　かたぱんさん：207：発売からだいぶたつのに『ロマサガ2』は人気です。『3』の立場はどうなるんでしょ。

群馬県　きのこのこさん：208：やっぱり世の中ゼニですか？　きのこのこさん、これからもこの調子でいっちゃってください。









埼玉県　愛舞由太さん：000：ぜったいケンカしたくない人のひとりですね。この人のお父さんとも戦いたくないです。ほんと。

宮城県　美欧珠麿さん：000：イラストでは、人気が高いですよ、モンバーバラの姉妹は。美欧さんは、その中でもトップレベルのうまさです。これからも精進！

神奈川県　かたぱんさん：207：秋葉原では『バハムート』はすごい値崩れしています。スクウェアのブービートラップです（笑）。

秋田県　ゴキブリホイホイくん：046：こんなにスライムに囲まれたら、テリーじゃなくてもイヤーンですね。ムニュ。







千葉県　ねおさん：209：まり夫さんですか。マリオとよく似てます。…って、私バカですか？　そうなんですけどね。

岐阜県　NEOさん：038：「赤いボタン」を知ってるか？　青いボタンを知ってるか？……味のある主題歌です（笑）。

千葉県　猫みみさん：000：たぶん、うしろの貝獣のほうが正解です。1人以外は。んで、左端の人は、不正解です。かなり。









高知県　タマネギ剣士さん：075：『ファイアーエムブレム』から。最近、デンロクにもセル画の投稿が増えてきました。

神奈川県　夜嶺れいるさん：212：そうです。人差し指を立てて愛をもって生きる。これが重要です。中指だとケンカですから。

福岡県　銀なら5枚さん：166：『聖剣3』のアンジェラとデュラン。銀なら5枚さん、好きならいつゲームしてもいいんです。

兵庫県　K一朗くん：077：『ファイアーエムブレム』のアイラ。夏なので水着らしいですが、ちと時期ハズしちゃいましたね。

あて先はココ

〒101
東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館
電撃N64編集部「色絵」係まで
※デンロクでは、アナタの色絵を大募集中！　ですから、いつでもハガキを持ち歩きましょう。そこにはきっと幸せが（仮）。

イラストの心

最近、イラストを折り曲げて投稿する人が増えています。これだと雑誌の構成上、採用ができませんっっ！　せっかく投稿したのに採用されないと悲しいでしょ。ね？　ね？　ルールを守れば採用率倍増なのに。ルールを守ってこそ楽しいことってありますから。

お笑い！マンガ劇場

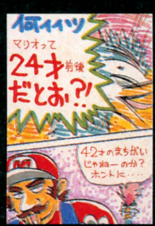
ネタ、デッサンともに最近は、レベルが上がってきています。ここに採用されたら、人に自慢していいでしょう。ただし、デンロクを知っている人にだけです。知らない人には鉄拳制裁！　脅してでも買わせましょう。どうなっても知りませんが。



➡愛知県　植田智博くん：074：なんかそんなカンジですよねぇ。でも人前で装備するのはやめておかないと、恥ずかしいですし



➡京都府　サバ缶さん：174：遊び人でも「あそびまくり」くらいじゃ、いうことは聞けないですか。なかなかキビしいですな。



➡神奈川県　火の鶏さん：056：すごい反響でした。いったい宮本さんは、なにを思って、24歳にしたんでしょうか。でもヒゲオヤジ



➡青森県　桜桃さん：033：クスリはやばいでしょ。注射器使ってますし。こんなんでサルと話できてもうれしくないでしょう。ねぇ



➡新潟県　高橋智子さん：003：他人の続編。ネタヤバすぎます。組の名前もなんだか暴走族みたいですし。あて字バリバリですね。



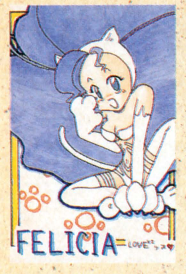
⬆富山県　アリスさん：2-5：『タクティクスオウガ』から。アリスさん、イラストは一にも2にも精進あるのみですから。



⬅群馬県　竜幻樹華さん：2-4：ゲーム中の経済ゲームもなかなかイカしますよね。竜幻さん、次回も楽しみにしてます。がんばれ。



⬆奈良県　砂羅ぐんもさん：085：すんごい描き込みのシルヴィア。いまにも踊りだしそうな躍動感であふれています。私も応援されて2回行動したいです。



⬅熊本県　最先魁さん：2-3：目指せゲーノー人のフェリシア。最先さん、ぜんぜん雑じゃないです。かわいく書けていますよ。



⬅神奈川県　相川りおなさん：2-7：衣装の模様がナイスなティナ。神々の指紋ってカンジです。この路線でいってください。



⬅福岡県　牧野かりん子さん：079：牧野さん、今度はハガキの裏の殺人コアラを描いてみては？　『ときメモ』キャラといっしょに。



⬅埼玉県　龍堂あおさん：2-6：GBの『ロボット大戦』は熱いです。じつは私、『ニセ東方不敗』もやってましたし。知らない？



⬆広島県　ゲックくん：115：『ワンダープロジェクトJ』、新旧のお2人。『2』は賛否両論ですけど、私は超期待しています。イラストも大人気です。

⬅島根県　水無月あさりさん：1-9：愛があるイラストですね。普段トランスしたり、城変形させたりする人と思えません。



⬅青森県　黒野きりさん：005：『タクティクスオウガ』から。もうちょっと描き込めば、大成功でしょう。あと少しです。





⬅群馬県　ふじさきさん：071：宇宙人とも戦う科学者ですから。なんか北海道ですし…。ってプレイしないとわかりませんね。



⬅東京都　つなさん：167：個性的タッチの『FFV』のガラフ。つなさんは、なんといわれようとこの路線でいってくださいね。



⬅神奈川県　美智・Hさん：069：幼女とは思えないほど、知的なリルム。バックの黒が、さらにそれに拍車をかけてます。



⬅新潟県　巴さん：087：リルム。胸のリボンがかわいすぎです。しゃべりそうでいいです。寂しいときには、話相手になったりして。



⬅愛知県　れたすさん：2-9：20代後半でも大丈夫です。デンロクの読者さまは、けっこう幅が広いですから。ホントですよ。



⬅岡山県　弥生三月さん：2-8：いつ出るんでしょうねぇ、『ドラクエⅢ』。期待はいまから膨らんでいます。かなり。



⬅東京都　華月法里さん：086：成長後のリルムという設定。成長したあとなんて、誰も知らないんだからどう描いてもOKでしょ。



⬆長崎県　あるまじろさん：128：あるまじろさん、今度からハガキと同じサイズで送ってきてね。でないとなかなか採用できないんですね。せっかくうまいのに…。



⬅東京都　ハミバチテアスくん：222：オカリナをモデルガン代わりにじゃいけません。楽器屋さんにしかられます。きっと。



⬅東京都　ほもり氷巳さん：221：このゲームは、戦闘部分が賛否両論。いまのユーザーってキビしいですなぁ。



⬅石川県　幻夢るなさん：220：ガキキャラ大集合……すごいセンスです。こういうゲームは、出たらおもしろいと思うのですが。

イラスト心の

「彩色主義」にイラストが採用された人には、コードナンバーとポイントを差し上げております。これら、コードナンバーとポイントは、読者ページ「ゲームの素」と共通です。くわしくは、P.121の欄外にも書いてありますので、そちらを参照してください。

DNN Headline NEWS

Dengeki NINTENDO64 Network

10万人の来場者を迎えた東京ゲームショウ'96。そこで公開されたN64ソフトはどんなデキだったのか？　会場で見たN64ソフトにしぼってリポートする。

スペシャル
SPECIAL

会場でN64ソフトをプレイしたぞ!



東京ゲームシ

エニックス

プレイ可

●ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

開発度 60%



⬆『J2』の体験コーナー。出展されたN64ソフトでは最大の10台のモニター設置。





⬆⬇ブースではこんなジョゼットちゃんがパンフを配布していた。SFC『ドラゴンクエストⅢ』も体験できた。

このN64タイトルは？

この会場で出展されたN64ソフトでいちばん人気があったのがこのタイトル。アニメ部分もほぼでき上がっており、発売近しの印象。年内発売は堅いだろう。

コナミ

4作品をビデオ公開

映像出展
●がんばれゴエモン5
●実況Jリーグパーフェクトストライカー
●実況パワフルプロ野球4
●麻雀MASTER





このN64タイトルは？

すべてビデオ上映だったが、『ゴエモン』はキャラの動き、エフェクトなどかなりできている印象。『Jリーグ』『パワプロ』もゲーム画面が公開されたが、年内発売は無理かも!?　来年初頭に1本出るか？

⬆⬅N64ソフトはコナミシアターで。行列しないと見れないほどの人気。『ときメモ』グッズの陳列はお約束。

セタ

プレイ可

●栄光のセント・アンドリュース

開発度 90%



2作品をビデオ公開

映像出展
●レブ・リミット（仮称）
●ワイルド チョッパーズ

このN64タイトルは？

『栄光の〜』はプレイできただけあって完成度高し。発売は年内確実の予感だ。『レブ・リミット』は画面がキレイで発売が待たれるが、RCGが多いN64ソフトの中、任天堂の調整で来年以降か？

⬅参考出展の『レブ〜』と『ワイルド〜』は11月の初心会で体験プレイ可。

イマジニア

プレイ可

●超空間ナイター プロ野球キング

開発度 50%



➡ブースでは開発を担当する「Genki」の名前も。



➡3Dスティックでバッティングとピッチングを操作。

このN64タイトルは？

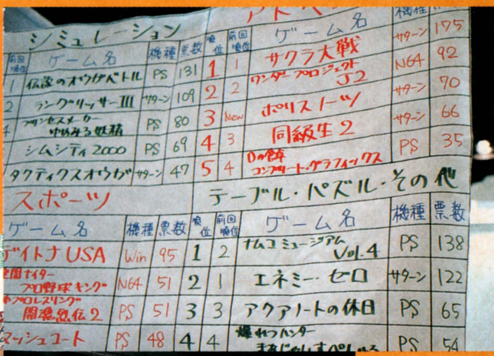
『プロ野球キング』をプレイしてみた印象では、完成までまだだ時間がかかるような感じ。「秋発売は大丈夫です」（ブース内のイマジニア広報）。発売が待たれるよね。



ョウ'96レポート

TOKYO GAMESHOW'96 NOTE

有明ビッグサイトが燃えた！ ゲームソフトハウスが一堂に会した画期的な試みに10万人が集まった！ 最新ゲームあり、楽しいイベントあり、ゲームに関する講演もあった。ゲームに携わるすべての人が結集した東京ゲームショウ'96。N64発売後初の大型イベント。来年はN64ソフトが倍増することを期待したい。



⬇会場では来場者が選ぶ人気ソフトの集計結果も発表。N64では『J2』がランクイン！



⬆電撃5誌連合ブースでも多彩な企画が目白押し。



⬅堀井雄二さんや鈴木裕さんも出席したカンファレンスも盛況。

T&Eソフト

プレイ可 ●クオンパ 開発度 90%





⬆プレイができたのは、COMとの対戦モードのみだが、担当者によればゲームはほぼできているとのこと。

⬆T&EブースはN64初のパズルゲーム『クオンパ』をアピール。



このN64タイトルは？

発売が待たれる『クオンパ』。編集部にロムも来ているし、ゲームはほぼできている。あとは発売を待つばかりと思いきや、まだ発売日は決定してない。

アクレイムジャパン

プレイ可 ●テュロック 開発度 30%





⬆場所や倒す敵に合わせて、豊富なアイテムを選ぶ戦略性のあるゲーム。



⬆➡アクレイムは『テュロック』を全面に推してN64をアピール。インディアン風の女の子もいたし…。

このN64タイトルは？

米国では年内発売が濃厚だが、開発度も30%とあるように、「まだまだグラフィックは変わります」（アクレイム開発者）とのことで、日本では来年発売か？

番外編 エレクトロニック・アーツ・ビクター

大画面のモニターで『Jリーグ LIVE 64』をビデオ上映してたぞ。

エポック社

ゲームを実演

映像出展 ●ドラえもん（仮称）



⬅フィールドにいる敵も動いていた。

『マリオ64』のような3D空間をドラえもんが自由に動き回る3Dアクションゲーム。プレイはできなかったが、メーカーの人がコントローラを動かしてドラえもんを操作していた。

背景や敵も描かれていたが、開発度は25%と低く、発売は来年以降になりそう。

ケムコ

1作品をビデオ公開

映像出展 ●ブレード アンド バレル



➡ちょっとだけバージョンアップしたものを公開。

年末発売予定の『ブレード〜』だがビデオ上映ということで、完成には制作のスピードアップが待たれる。初心会では体験プレイができるらしく、年末の発売が期待できそうだ。

「グラフィックはかなり変わります」（ケムコ広報）というので、どんなゲームになるか期待していよう。

DNN Headline NEWS
Dengeki NINTENDO64 Network

●Topic

米国でもN64始動!
発売日9月29日、価格$199.95



米国・任天堂が発信するインターネットのホームページによると、米国ではN64の発売日が1日早まり9月29日に、価格も$199.95で発売されると発表された。これは30日が月曜日であるため、混乱が起きぬように配慮した措置であるとのこと。

また今後発売される米国でのN64ソフトの最新ラインナップも発表。日本での発売予定がないタイトルがあるけど、なんとか発売してほしいよね。



⬆海の向こうでも同時発売ソフトは『マリオ64』と『パイロットウイングス64』だった。ただし声やエンディングなどは米国向きにアレンジされている。

米国版N64ソフトラインナップ

タイトル（ジャンル）	発売日
Super Mario 64(ACT)	9月29日
PilotWings 64(SLG)	9月29日
Wave Race 64(RCG)	10月発売
Cruis'n USA 64(RCG)	11月発売
Killer Instinct Gold(ACT)	11月発売
Tetrisphere(PZG)	12月発売
Star Wars:Shadows of the Empire(STG)	12月発売
Blast Corps(ACT)	12月発売

年内に発売されるサードパーティN64ソフト

タイトル（ジャンル）	メーカー
Mortal Kombat Trilogy(ACT)	ウィリアムズ
Turok(ACT)	アクレイム
NBA Hang Time(SPG)	ウィリアムズ
Wayne Gretzky Hockey(SPG)	TWI/ウィリアムズ

●New hard

アメリカ生まれのゲームボーイ日本上陸!



人気のゲームボーイポケットに、新色〝シルバー〟が仲間入り。実はこのシルバーの「ポケット」、今まではアメリカだけで発売されていたもの。まだまだゲームボーイが好調な売れ行きを見せているアメリカでは、ターゲットを大人に設定した商品として、シルバー1色だけで発売されているのだ。日本での登場は10月19日。値段は特製プラスチックケース入りで¥7,800だ。発売中の「ポケット」より¥1,000高いけど、このカッコよさを考えたら安いかもね。

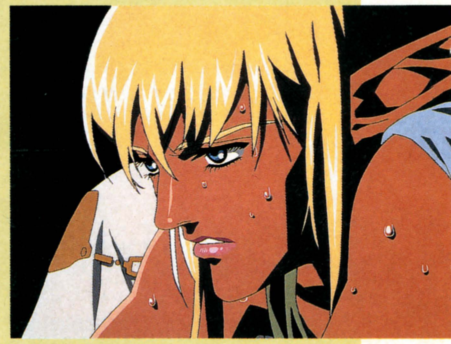
➡輝くシルバーボディ。「ポケット」の新色はグッドルックス。

●Video

OVA「レジェンド・オブ・クリスタニア」新たな伝説がここから始まる…

昨年公開された映画「はじまりの冒険者たち～レジェンド・オブ・クリスタニア」の続編が、待望のOVAシリーズ化。その第1巻が11月21日に発売される。このシリーズは、「ロードス島戦記」の水野良原作の同名作品をもとに制作。劇場用映画で残された謎が明らかにされるストーリーに注目だ。発売を記念して、10月13日に東京で200名招待のイベントを開催。参加希望者は往復ハガキで下記の住所まで。
〒150 東京都渋谷区神宮前2ー13ー19 ビクター青山ビル ビクターエンタテインメント(株)AMP「クリスタニア試写」係。締め切りは10月5日。

⬇イベントに関するお問い合わせは、03-5412-2905まで。当日は特別ゲストの登場も予定。



●Internet

ネットスケープ社が任天堂など日米6社と新会社を設立、N64でもネットサーフィン!?

インターネットのホームページを閲覧（えつらん）するソフトで市場の8割を占めているネットスケープ社が、日本の任天堂、ソニー、セガ、NEC、米国のIBM、オラクルの6社と共同で、新ソフト会社を設立した。新会社では、ネットスケープ社の技術を基本にして、ビデオゲーム、テレビ、ポケベルなどとインターネットを結びつけるソフトを開発する。任天堂では「N64対応です」というお答え。こりゃあ本気!?

●Campaign

『最強羽生将棋』を極めた人にとっておきのプレゼント

N64ソフト『最強羽生将棋』で遊んでいる人にうれしいお知らせ！　モードのひとつ、「実力試験モード」の上級試験をクリアして最高判定の三段を取り、試験結果発表の画面を写真に撮って下記の住所まで送ると、ステキなプレゼントがもらえるのだ。しかし、上級試験をクリアするのは至難の技。応募期限は特に決められていないので、少しずつ自分の力を上げていつかクリアすればいい。賞品は、プロ棋士グッズや時節に合わせたものを用意している、とのこと。問：03—3408—6161。あて先：〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2—39—9(社)日本将棋連盟『最強羽生将棋』係まで。



⬅極めた人には羽生名人グッズなんてもらえちゃうかも!?

●Video

SFC版発売もカウントダウン『同級生2』をひと足先に



⬆シリーズは８巻まで延長が決定。各¥6,800（税込）で、２巻まで発売中。発売／ＫＳＳ。

SFC版発売でまた新たなファンを獲得しそうな『同級生２』。今ファンの間ではＯＶＡシリーズが話題を呼んでいる。９月27日に第３巻が発売される『同級生２』は鳴沢唯をはじめとするレギュラーメンバーの水着姿をジックリ鑑賞できるサービス版。Ｈシーンのない SFC版とはちょっと違った魅力がある。なおこのシリーズは15禁。15歳未満の読者は観られないのでガマン。

●Topic

今やPRも女子高生だより？ 3OX（スリーオックス）はコギャル文化になれるか？

この夏、渋谷で女子高生がタカラの携帯型対戦ゲーム・３ＯＸ（スリーオックス）をＰＲするイベントが行われた。イベントを企画したのは渋谷のコミニュティＦＭ局・渋谷ＦＭで「放課後パラダイス」という番組のパーソナリティをつとめる女子高生たち。流行の発信基地としての彼女たちの力にメーカーが注目したことで企画が実現した。イベントでは街頭での女子高生との対戦や、優勝すると高級レストランの食事券がもらえるカップル対抗の渋谷デートスポットめぐりなどが行われた。

３ＯＸは女子高生たちに非常に好評。コギャル文化に乗ってブームになるか？



⬆カップルが燃えた渋谷・宮下公園での対戦シーン。当日の模様は渋谷ＦＭで放送された。

●Radio

電撃のメディア戦略「タイム・リープ」ラジオドラマ

メディアワークス提供のラジオ番組「電撃大賞」（文化放送毎週土曜26時から26時30分まで放送）で、ラジオドラマ「タイム・リープ」を放送中。９月から12月末まで、全12話の放送を予定している。「タイム・リープ」は、第１回電撃３大賞の金賞を受賞した高畑京一郎氏の２作めにあたる作品で、単行本の売れ行きも好調だ。

なお、電撃３大賞は、今年も募集中。われこそはと自信がある人はぜひ応募してみよう。キミもマルチメディア作家の仲間入りか？



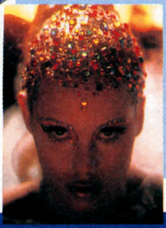
➡「タイム・リープ」のイラストを描くのは、衣谷遊先生。

●Event

あの鮮烈シーンを再現 ショーガールイメージガールコンテスト

華麗なショーシーンと愛憎劇を描いて話題を呼んだ映画「ショーガール」。この映画のビデオ化を記念して「ショーガールイメージガールコンテスト」が開かれた。このイベントは主人公の鮮烈なダンスシーンにちなんで、ゲストの羽賀研二さんをいかにダンスで挑発するかで競われたもので、全国から来たダンス自慢たちが熱い踊りを披露した。優勝者は今後さまざまなイベント等で活躍、スターを目指すことを約束された。さて、映画の主人公のように夢をつかむことができるか？

➡⬇過激なダンスにわく会場。東和ビデオ／パイオニアＬＤＣ／発売中。¥15,000。





●News

集計結果発表!! ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤー'96

家庭用ゲームソフトの質的向上と社会的地位の向上を目指して創設された日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー。電撃をはじめとするゲーム誌17誌連合企画で実施されたこの賞は、純粋に読者の投票によって、その年いちばん優れていたソフトを選出するゲーム界のアカデミー賞的なもの。このたびその集計結果が発表された。

みごと第１回のグランプリに輝いたのはPSの『ときめきメモリアル』（コナミ）。熱狂的ファンの声援に支えられて受賞。準グランプリにはＰＳ『鉄拳２』、ＳＳ『バーチャファイター２』がそれぞれ選ばれた。またフレッシュ賞、サウンド賞、ビジュアル賞の各賞はＰＳ『バイオハザード』が独占する結果となった。

新作ソフト情報満載

NEW★GAME SPARK

ウイニングポスト2 プログラム'96

競走馬の馬主として30年を過ごす競馬ＳＬＧ。中央競馬の新プログラム行使に合わせて、イベントも変わったぞ。

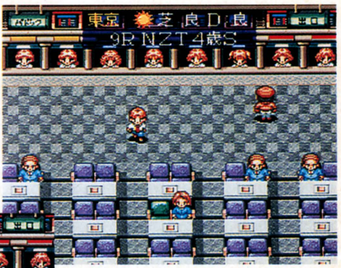
SFC ●10月４日発売●￥9,800●光栄●ＳＬＧ●24M Ⓑ



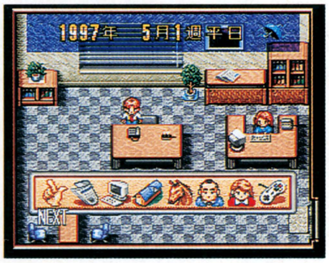
⬆週末に行われるレースの観戦シーン。鍛えられた競走馬たちが疾走するレースシーンは、迫力満点!!

プログラム変更で、より現実的に！

競走馬のオーナーとなって、最強の馬を育てよう。競馬ＳＬＧとして名高い『ウイニングポスト２』が、リニューアルして帰ってきた！　今回は、1996年から実施されている中央競馬の新プログラムに対応して作り直したもので、それに伴ってゲーム中に起こるイベントなども一新されている。もちろん、好評だったゲームのシステムは、前作を引き継いでいるぞ。



⬆競馬場にあるオーナー席。ここでレースを観戦したり、馬券を購入したりできる。



➡プレイヤーがいろんな事務を行うオフィス。平日はここで、馬の売買などの仕事を行う。



⬅買った馬券が、ズバリ的中!!　プレイヤーはここでも所持金を増やすことができる。

サラブレッドを「競走馬」にしよう

まず、牧場から馬を購入し、厩舎（きゅうしゃ）に預けよう。ここで調教師の力を借りて、馬を「競走馬」に育てるのだ。馬主としての経験を積めば、調教の方針を指示できるようになる。



⬆馬を競走馬へと変身させる厩舎。経験の少ないうちは、調教師にすべてを任せることになる。



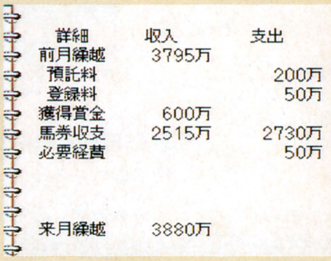
➡自分の所有する馬がレースに出走する！　騎手との連携も、勝利への大切なカギだ。

馬と共に歩む馬主の人生

プレイヤーが馬主として経験を重ねるには、自分の所有している馬がレースに出走しなければならない。馬がレースで勝てば、「良い馬を育てた」ということで馬主の経験値が大幅にアップするのだ。馬主としての評価が上がれば、他の馬主との交流も広がり情報収集もできる。



⬆馬がどんなレースをするかで、馬主の才能が問われる。



詳細	収入	支出
前月繰越	3795万	
預託料		200万
登録料		50万
獲得賞金	600万	
馬券収支	2515万	2730万
必要経費		50万
来月繰越	3880万	

⬅所有馬の稼ぎ出すレースの獲得賞金は、オーナーの大切な収入源。

不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物

GB版オリジナルのアイテムやモンスターが登場。これで『シレン』中毒者はもっと増える!?

GB ●年内発売予定●￥3,900●チュンソフト●RPG●8M Ⓑ

3つのモードで再びクセになる

仕掛けいっぱいのダンジョンが、キミの行く手を阻む!! SFCで一大ブームを巻き起こした「クセになるゲーム」が、GBでプレイできるぞ。今回は、山奥にひっそりとたたずむ「月影村」が冒険の舞台。その先に広がるクヨウ峠で、手強いモンスターたちが待ちかまえているのだ。モードは「やさしい」「ふつう」「むずかしい」の3つが用意されいる。



➡ダンジョン内にあるアイテムショップは、有効に利用しよう。

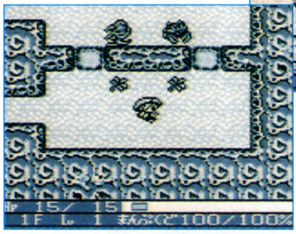
⬅今回は、イヌ、ネコ、ニワトリの力を借りることもできる。

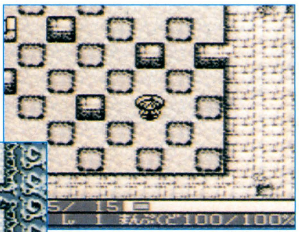


「フェイの問題」は難問ばかり!

緻密な計算がカギになる、面クリア型のパズル「フェイの問題」。今回、晴れて独立した1つのモードとなって楽しめるのだ。ボリュームもかなりアップして、全部で100のステージが用意されている。ただし、本編の「ふつう」シナリオをクリアしないと残りの50面をプレイすることはできない。これで特訓すれば、本編も楽勝かな?

⬇マップの形と落ちているアイテムの能力をよく考えて、クリアを目指そう。





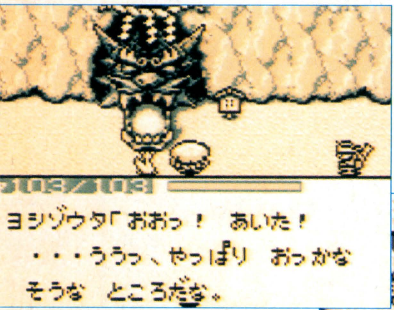
⬆『シレン』は斜めにも移動できる。その動きをうまく使えば、ほらカンタンに…。頭を使うのだ。

クヨウ峠をのり越えて…

旅を続ける途中、相棒のコッパとはぐれてしまったシレン。コッパを探しているうちに、山奥の里「月影村」へとたどり着く。実はこの村、山に住むオロチに毎年子どもを捧げなければならないしきたりを持った「呪われた村」。そんな村の事情を聞いていたシレンに、事件の発生を告げる村人の声が飛び込んでくる。「村長の孫のナギが、生け贄のフミを助けるために村を飛び出したぞ!」。シレンの熱い血がたぎる!! 彼の足は、モンスターのひしめくクヨウ峠に向いていた。果たしてシレンは、子どもたちを救うことができるのか。そして、呪われた月影村の運命やいかに!? さあ、新しい冒険に出発しよう。



⬆フミを助けようと、ナギが1人で村を飛び出してしまった。どうするシレン!?



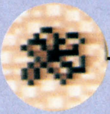
⬆ダンジョンの中には、さまざまな仕掛けがひしめいている。



➡ヒロインのケヤキ。シレンが力つきたときには、優しく看病してくれる。

GB版オリジナルがいっぱい!

もちろん、今回も新アイテム&新モンスターがぞくぞく登場する。ここでは、そのほんの一部を紹介しよう。



たかとびそう
フロアのどこかへジャンプする。敵に囲まれたときに使おう。



ヒャッキのたて
100人の鬼が相手でも平気、というとても丈夫な盾。



ひきあげのまきもの
装備したアイテムを持ったまま村にワープすることができる。



ねずみこぶん
村を出た当初にお目にかかるザコキャラ。特殊攻撃はない。



ヤミウッチー
ダンジョンに潜む暗殺者。攻撃力は結構高め。



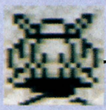
カラカイおさる
「やさしい」モードでは現れない、乱暴なおサルさん。



ちょうちんフグ
「ハラヘリー」の呪文を唱える。「やさしい」モードでは出ない。



チンタラ
そこそこ強いが、順当にレベルアップしてれば怖くない相手。



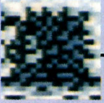
モラビー
打たれ強いタフなヤツで、攻撃力もある。特殊攻撃なし。



かっとびイノシシ
コイツに攻撃されると、持ち物を吹っ飛ばされることがある。



にらみヘビ
しっぽの一撃がかなり強烈なヘビ。オロチの関係者かも!?



ばくだんうに
攻撃すると爆発することがある、やっかいなヤツ。



かさタヌキ
アイテムに化けていて、近づくといきなり攻撃してくる。

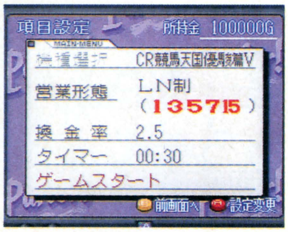
Parlor！Mini3
パチンコ実機シミュレーションゲーム

本格システムに最新人気機種を搭載して安価でお届けするシリーズ。3作めとなる今回も、もちろん大満足です。

SFC ●9月27日発売●¥4,900●日本テレネット●ETC●8M

出ます、出します、ハマります!?

厳選された最新の機種とお手頃な値段が人気のシリーズ第3弾。今回は「ナナシー」と「CR競馬天国優駿篇Ⅴ」の2機種が搭載されている。もちろん、前作で好評だった「実践モード」など、充実した機能も健在。リールの配列や釘の並びを研究して、キミのパチンコの腕をアップさせよう。

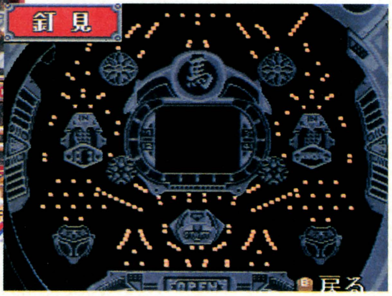


⬅設定変更で研究を重ねて、この機種の完全攻略だ。



⬆リーチ時の液晶ズームアップ機能が、ゲームの臨場感を盛り上げる。

⬇釘見の画面。これを見極められるようになれば、実践で役に立つこと間違いなし!!



今回はこの2機種を搭載

CR競馬天国優駿篇Ⅴ

競馬をモチーフにしたCR機。赤い数字で大当たりすれば確率変動となり、次の大当たりも約束される。終了後は、デジタルが50回転するまでボーナスゲームとなる。



ナナシー

上の段の3つの絵柄がそろえばリーチ、さらに下の段の絵柄がそろえば大当たりとなる。大当たり中も図柄が変わり続け、再び大当たりの可能性があるオトクな機種。



スーパーニチブツマージャン4
基礎研究篇

シリーズ4作めになった麻雀ソフトの大御所。初心者用「麻雀セミナー」モード搭載で、万人向けのソフトに。

SFC ●9月27日発売●¥7,500●日本物産●ETC●8M



シロウトもセミプロもお試しあれ

名作麻雀ソフトとしてファンが多いこのシリーズ。4作めとなる今回は「基礎研究篇」という名のとおり、まったく麻雀を知らない人にも取っつきやすい作りになっている。中でも、「麻雀セミナー」は、他のソフトには類を見ないユニークなモード。牌の呼びかたから和了(あが)りの役まで、これまで人に聞きづらかった麻雀の基本をわかりやすく教えてくれるのだ。もちろんゲーム自体は、クロウトにも満足のいく本格派。初心者から上級者まで十分楽しめる、珠玉の1本なのだ。

3つのモードで腕を磨こう!

大会



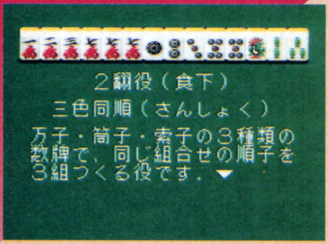
女子校生、大学生、社会人、プロ雀士の卓から1つを選び、勝ち抜き戦を行うモード。

フリー対局

対戦キャラの選択やルール設定など、すべてをプレイヤーが自由に決定してプレイするモード。2人、3人打ちも可。



麻雀セミナー



麻雀の用具、牌の呼びかたなど、麻雀の基礎をレッスンしてくれる。レッスン終了後には、「麻雀検定試験」がある。

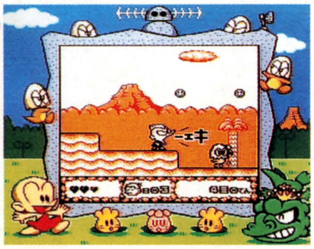
原人コレクション

変身アクションが楽しい『原人』のGBシリーズが、これ1本でプレイできる。お買い得ソフトなのだ。

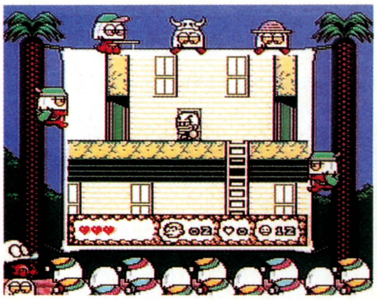
GB ●11月22日発売●¥3,980●ハドソン●ACT●8M ——

歴代のGB原人が集合

ハドソンの名物ACTの1つ『原人』シリーズ。このシリーズのGB版3作品が、1本のソフトで満喫できる!! 収録されているのは、『GB原人』『GB原人2』『GB原人ランド』の3タイトル。『GB原人ランド』には、「秘密のミニゲーム」が追加されていて、このソフトならではの楽しみもある。

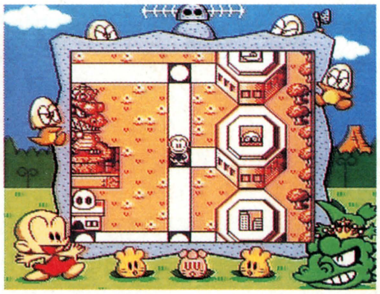


➡「原人」がGBに初めて登場した『GB原人』。



⬆『GB原人2』の画面。主人公は、「盗人」「食人」「達人」の3タイプに変身するのだ。

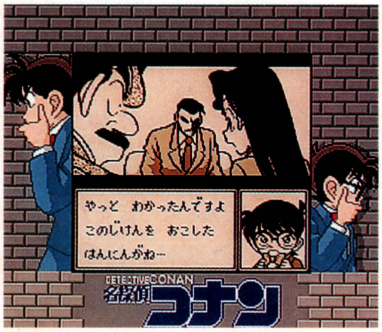
⬇6つのミニゲームが魅力の『GB原人ランド』。今回はさらに「秘密のミニゲーム」が用意されている!?



名探偵コナン

小学生探偵コナンの冴えわたる推理力が、巧妙なトリックを暴く。多彩なミニゲームも楽しい。

GB ●12月発売予定●価格未定●バンダイ●AVG●2M

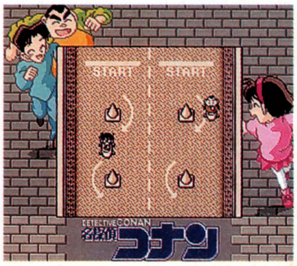


⬆犯人を見つけ出したコナン。スーパーゲームボーイ対応で、ビジュアルはこんなにキレイ。

マルチシナリオで手に汗握る

大人気アニメ「名探偵コナン」が、AVGとなってGBに登場だ。プレイヤーは少年探偵コナンとなって、推理力を駆使して難事件に立ち向かう。ストーリーは行動によって内容が変化していく「マルチ・シナリオ」システムを採用しているので、各プレイヤーによって違ったストーリーを味わうことができるのだ。また、ゲーム中にはいろんなミニゲームが隠されている。それを見つけ出して遊ぶのも、ひとつの楽しみになっている。





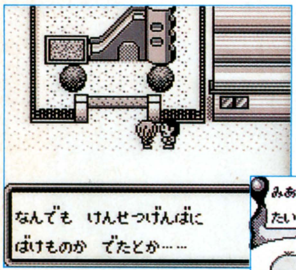
⬆ミニゲームのスケボーレース。他にも、いろんなミニゲームが入っている。

⬅人との会話の中から、事件解決の糸口を探し出せ!!

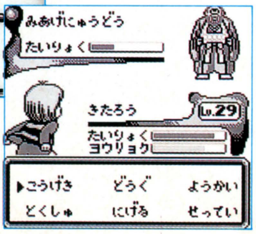
ゲゲゲの鬼太郎

おなじみ『鬼太郎』が、なんとRPGになった。本編をクリアした後も、「妖怪図鑑」で遊べるぞ。

GB ●12月発売予定●価格未定●バンダイ●RPG●2M Ⓑ



⬆街の人から妖怪の情報を手に入れたぞ。建設現場に急げ。



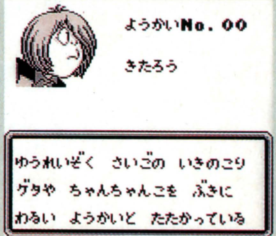
➡戦闘は1対1。ピンチになったら仲間とチェンジだ。

ゲタを鳴らしてヤツが来た!!

SFCではACTだった『鬼太郎』が、GBではRPGに変身。人間や妖怪たちから情報を集めて、闇に潜む悪い妖怪をこらしめよう。こらしめた妖怪たちは説得によって改心させることができ、以後、その妖怪の力を借りることが可能になる。さらに、こうして仲間に加えられた妖怪たちは「妖怪図鑑」にファイルしておくこともできる。登場する50種類の妖怪すべてを図鑑にファイルする、ということを目的にプレイするのもおもしろいかも。

妖怪図鑑を完成させせよう

アニメの中では目玉のオヤジが持っていた、この「妖怪図鑑」。このゲームでは、鬼太郎を含め登場した妖怪すべてが自動的にファイルされる。その数全部で50ページ。キミはいくつそろえられるかな?



➡まずは鬼太郎のページ。基本だね。

マーヴェラス もうひとつの宝島

大海賊マーヴェリックの財宝を巡り、3人の少年たちが大冒険。謎や仕掛けがいっぱいのアクションAVGだ。

SFC ●10月26日発売●￥6,800●任天堂●AVG●24M Ⓑ



⬆いちばん左の3人がジャック、マックス、ディオン。3人は、学校のみんなと島にキャンプに来ている。

サーチシステム



⬆"？"の部分を詳しく調べられる「サーチシステム」。



アイテム&アクション

➡キャラにより得意なアクションが違うので、使い分けて。

謎解きいっぱい、冒険いっぱい！

とある島にキャンプに訪れたディオン、ジャック、マックスの3人は、ひょんなことから大海賊マーヴェリックの財宝探しに巻き込まれる。このゲームの最大の特徴は、「サーチシステム」というフィールド上にあるものを拡大して、詳しく調べてくれるシステム。このシステムと冒険の途中で手に入るアイテムを使いこなして、さまざまな仕掛けを解いていくのだ。個性の違う3人を切り替えたり、同時に使ったりと、頭を悩ます謎がいっぱいだ。

スーパー人生ゲーム3

おなじみ『人生ゲーム』が、装いも新たにカムバック。子どもからお年寄りまで、家族みんなでどーぞ！

SFC ●11月発売予定●￥7,800(予)●タカラ●ETC●16M ⒷⓉ

人生一寸先は闇なのだ!!

ルーレットを回して駒を進め、最後に財産の総額を競い合う。ボードゲームの定番『人生ゲーム』が、パワーアップして帰ってきた。「パワーメーター・ルーレット」をはじめ、全国のファンの声を反映させたいろんなシステムが、キミの第2の人生をドラマチックに演出してくれるぞ。他にも、ゲームのマスに止まったときのミニゲームが4種類から選べたり、成長に合わせてプレイヤーの顔が5段階に変化していったりと、内容もぐ〜んと濃くなっているのだ。



⬅人生のさまざまなドラマの詰まったこのゲーム。つらい現実なんか忘れて、ここで人生やり直しましょう…てムリかな？

⬇人生何が起こるかわからない。良いコトばかりが続くとは限らないぞ。





⬆プレイヤーの星座によって、イベントは良く作用したり悪く作用したり。

ルーレットが進化したぞ

ゲーム中、すべての行動のもととなるルーレット。『スーパー人生ゲーム3』では、このルーレットに「パワーメーター」というものがついている。このシステムはルーレットを回す力を加減できる、というもの。このシステムの出現で、今まで運に頼っていたゲーム展開に、戦略性が生まれるかも⁉



⬆ルーレットの下についているのが「パワーメーター」だ。

好みに合わせてコース選び

今回用意されたコースは「さっくり」「ゆっくり」「じっくり」「どっぷり」の4種類。赤ちゃんの頃からスタートするか、高校生からスタートするか、通常マップかロングマップか、とそれぞれ特性が違う。自分の好みに合ったコースを選び、「人生の達人」を目指そう。また、まったく好みに合わないコースで友だちと対決する、という楽しみかたもある。



⬆赤ちゃんの頃からスタート。成長するにしたがって、顔も変化するぞ。



➡すべてのコースでトップを飾って、「人生」を極めるのだ！



10名

1 ウエーブレース64（任天堂）

⬆待ちに待った64新作ソフトは、壮快感タップリのRCG！ ジェットスキーを操って、激闘を繰り広げよう!! 対戦もOKだぞ。

2 ウィザードリィ・外伝Ⅳ 胎魔の鼓動（アスキー）



⬅3DダンジョンRPGの古典的名作が、和風になって新たに登場したぞ。

5名

3 ときめきメモリアル 藤崎詩織ちゃんうちわ（コナミ）



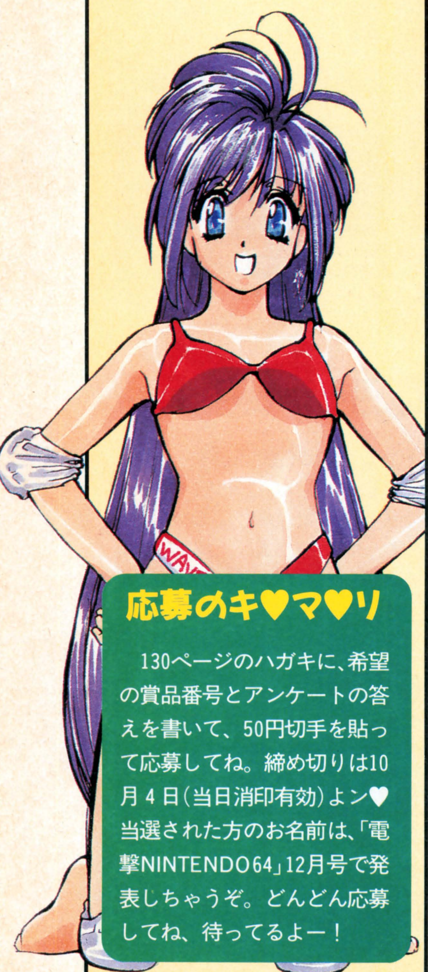
➡恋愛SLGといえばコレ。キャラ人気No.1の藤崎詩織ちゃんのうちわをキミに。

5名

読者プレゼント

あなたのために女神が贈る♥

64ユーザーのみなさま、お♥待♥た♥せ。ついに新作が到着したわよ!! 秋の夜長は、水しぶきを上げる迫力のレースを存分に楽しんでちょうだいね。



応募のキ♥マ♥リ

130ページのハガキに、希望の賞品番号とアンケートの答えを書いて、50円切手を貼って応募してね。締め切りは10月4日（当日消印有効）よン♥ 当選された方のお名前は、「電撃NINTENDO64」12月号で発表しちゃうぞ。どんどん応募してね、待ってるよー！

4 ドラえもんのピポパコール（エポック社）



⬅電話番号を音で記憶する、オートダイアラーは超便利グッズ！

20名

5 超空間ナイタープロ野球キング 特製下じき（イマジニア）



➡今秋発売予定の、期待の3D野球ゲームの特製下じきを10名様にプレゼント！

10名



10名

6 SFCソフトおトクな3本つめあわせセット

⬆なんと豪華にも、楽しさてんこ盛りのSFCソフト3本セットをプレゼント！ ソフトの内容は編集部にオマカセを。

新作発売日リスト

- !／初登場タイトル
- ↑／発売日が決定した、もしくは早まったタイトル
- ↓／発売日が延びたタイトル
- B／ソフト内バックアップ
- P／パスワード
- C／コントローラパック対応
- T／マルチプレイヤー5対応
- X／サテラビュー対応
- S／スーファミターボ専用

●NINTENDO64

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
9月27日(金)	ウエーブレース64 カワサキジェットスキー	RCG	¥9,800	任天堂	B C
10月予定	スターウォーズ シャドウズ オブ ジ エンパイア	STG	¥9,800	任天堂	
	テトリスフィアー(仮称)	PZG	¥9,800	任天堂	
11月29日(予)	↑ 栄光のセント・アンドリュース	SPG	¥9,800	セタ	B C
11月予定	ゴールデンアイ007	ACT	¥9,800	任天堂	
	ブラストコープス(仮称)	ACT	¥9,800	任天堂	
	ボディハーベスト(仮称)	ACT	¥9,800	任天堂	
	マリオカート64	RCG	¥9,800	任天堂	
秋予定	超空間ナイター プロ野球キング	SPG	価格未定	イマジニア	
	ワイルド チョッパーズ	STG	価格未定	セタ	
12月予定	エフゼロ64	RCG	¥9,800	任天堂	
	カービィのエアライド(仮称)	ACT	¥9,800	任天堂	
	クライマー(仮称)	ACT	¥9,800	任天堂	
	ゴルフ(仮称)	SPG	¥9,800	任天堂	
	スターフォックス64	STG	¥9,800	任天堂	
	バギーブギー(仮称)	ACT	¥9,800	任天堂	
	ヨッシーアイランド64	ACT	¥9,800	任天堂	
年内	↑ ワンダープロジェクトＪ2 コルロの森のジョゼット	AVG	価格未定	エニックス	C
冬予定	↑ テュロック	ACT	価格未定	アクレイムジャパン	
	ダイナマイトサッカー(仮称)	SPG	価格未定	イマジニア	
春予定	マルチレーシング(仮称)	RCG	価格未定	イマジニア	
	ドラえもん(仮称)	ACT	価格未定	エポック社	
	! ミッション・インポッシブル	AVG	価格未定	パック・イン・ビデオ	
発売日未定	! Jリーグ LIVE 64	SPG	価格未定	EAV	
	ブレード アンド バレル	ACT	価格未定	ケムコ	
	がんばれゴエモン5 ネオ桃山幕府のおどり	ACT	価格未定	コナミ	
	実況Ｊリーグパーフェクトストライカー	SPG	価格未定	コナミ	
	実況パワフルプロ野球4(仮称)	SPG	価格未定	コナミ	
	実況プロゴルフトーナメント97(仮称)	SPG	価格未定	コナミ	
	麻雀MASTER	ETC	価格未定	コナミ	
	レブ・リミット(仮称)	RCG	価格未定	セタ	
	↓ クオンパ	PZG	価格未定	Ｔ＆Ｅソフト	B
	カメレオン・ツイスト	ACT	価格未定	日本システムサプライ	
	クリエイター(仮称)	ETC	¥9,800	任天堂	
	スーパーマリオＲＰＧ2(仮称)	RPG	¥9,800	任天堂	
	ゼルダの伝説64(仮称)	A・RPG	価格未定	任天堂	
	MOTHER3(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	
	金田一少年の事件簿(仮称)	AVG	価格未定	ハドソン	
	デュアルヒーローズ	ACT	価格未定	ハドソン	
	パワーリーグ64(仮称)	SPG	価格未定	ハドソン	
	ボンバーマン64(仮称)	ACT	価格未定	ハドソン	
	シューティング(仮称)	ETC	価格未定	ビデオシステム	
	麻雀(仮称)	ETC	価格未定	ビデオシステム	
	ヒューマングランプリ In Formula1 The New Generation	RCG	価格未定	ヒューマン	

●GAME BOY

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
9月予定	ストリートレーサー	RCG	¥4,980	ＵＢＩソフト	
10月10日(木)	! スポーツコレクション	SPG	¥3,980	トンキンハウス	
10月11日(金)	↓ ＳＤ飛龍の拳外伝II	ACT	¥4,200	カルチャーブレーン	
10月19日(土)	! ピクロス2	PZG	¥3,000	任天堂	P
10月25日(金)	↓ パズル 忍たま乱太郎	PZG	¥3,980	カルチャーブレーン	B
10月26日(土)	! ヨッシーのパネポン	PZG	¥3,000	任天堂	
11月22日(金)	原人コレクション	ACT	¥3,980	ハドソン	
秋予定	↓ パチ夫くんゲームギャラリー	ETC	価格未定	ココナッツジャパン	P
12月6日(金)	! 桃太郎コレクション2	ETC	¥3,980	ハドソン	
12月20日(金)	! スーパーブラックバスpocket	SLG	¥4,980	スターフィッシュ	
12月予定	ミニ4ボーイ(仮称)	RCG	価格未定	Ｊ・ウイング	
	! クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	ETC	¥3,980	バンダイ	
	↑ ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！	RPG	¥4,500	バンダイ	B
	↑ 名探偵コナン(仮称)	AVG	¥3,980	バンダイ	P
年内	↓ 不思議のダンジョン 風来のシレンGB －月影村の怪物－	RPG	¥3,900	チュンソフト	B
発売日未定	! はじめてのおつかい(仮称)	PZG	価格未定	ケムコ	
	! ナムコギャラリーVOL.2	ETC	価格未定	ナムコ	P
	ミニ四駆GB レッツ＆ゴー!!(仮称)	SLG	価格未定	アスキー	

●SUPER FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
9月27日(金)	↑ Parlor! Mini3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	ETC	¥4,900	日本テレネット	P
	! スーパーニチブツマージャン4 基礎研究篇	ETC	¥7,500	日本物産	P
	モンスタニア	A・RPG	¥7,800	パック・イン・ビデオ	B
	ＳＤガンダムジェネレーション コロニー格闘記	SLG	¥3,980	バンダイ	B S
	ＳＤガンダムジェネレーション ザンスカール戦記	SLG	¥3,980	バンダイ	B S
	↑ クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン	ACT	¥3,980	バンダイ	S
	↑ 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2	PZG	¥3,980	バンダイ	S
	↑ 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2(本体同梱)	PZG	¥6,800	バンダイ	S
10月4日(金)	マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム	ACT	¥7,800	カプコン	
	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	¥9,800	光栄	B
10月18日(金)	サラブレッド ブリーダーIII	SLG	¥8,200	ヘクト	B
10月25日(金)	タワードリーム	ETC	¥8,000	アスキー	B T
10月26日(土)	↑ マーヴェラス もうひとつの宝島	AVG	¥6,800	任天堂	B
11月下旬	Parlor! Mini4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	ETC	¥5,800	日本テレネット	P
11月予定	! スーパー人生ゲーム3	ETC	¥7,800(予)	タカラ	B T
	同級生2	AVG	¥7,980	バンプレスト	B
	ドラゴンナイト4	SLG	¥7,980	バンプレスト	B
12月6日(金)	ミニ4駆シャイニングスコーピオン レッツ＆ゴー	RCG	¥9,500	アスキー	
12月20日(金)	忍たま乱太郎3	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	P
	! 西陣パチンコ物語3	ETC	価格未定	ケイエスエス	
12月下旬	! V.S.コレクション	ETC	¥6,980	ボトムアップ	T
年内	↓ ストリートファイターＺＥＲＯ2	ACT	価格未定	カプコン	
冬予定	↓ ああっ女神さまっ(仮称)	ETC	¥10,800	ケイエスエス	
発売日未定	トムとジェリー2 トムVSジェリー	ACT	価格未定	アルトロン	
	G・O・D 目覚めよと呼ぶ声が聴こえ	RPG	価格未定	イマジニア	B
	スーパーファミコン・ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	RPG	価格未定	エニックス	B
	勾玉伝説(仮称)	ACT	価格未定	エニックス	B
	みる・きく・あそぶ Fido Dido 救Q BOX	ETC	価格未定	ＫＡＮＥＫＯ	
	ドナルドダックのマウイマラード	ACT	価格未定	カプコン	
	ピノキオ	ACT	価格未定	カプコン	
	ポカホンタス	ACT	価格未定	カプコン	
	↓ 忍たま乱太郎スポーツ(仮称)	ACT	¥6,980	カルチャーブレーン	
	ファイティングアイスホッケー	SPG	¥9,980	ココナッツジャパン	B
	MASK マスク	ACT	価格未定	東宝	
	サウンドファンタジー	ETC	価格未定	任天堂	B
	サウンドファンタジー(マウス同梱)	ETC	価格未定	任天堂	B
	ボンバーマンビーダマン(仮称)	STG	価格未定	ハドソン	
	リングにかけろ	ETC	¥11,800	メサイヤ	P

●VIRTUAL BOY

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
発売日未定	ドラえもん のび太のドキドキ！おばけランド	ACT	¥5,500(予)	エポック社	
	スターシード	STG	¥5,800(予)	ココナッツジャパン	
	プロテウスゾーン	STG	¥5,800(予)	ココナッツジャパン	
	新日本プロレスリング 激闘伝説	SPG	¥4,980(予)	トミー	
	BOUND-HIGH	ACT	価格未定	任天堂	
	ナイトランディング	SLG	価格未定	パウ	
	バーチャルダブル役満	ETC	¥5,300	バップ	
	バーチャルボンバーマン	ACT	価格未定	ハドソン	
	ニコちゃんバトル	STG	¥5,480	BPS	
	バーチャルガンマン	STG	¥5,800	ビクターエンタテインメント	
	バーチャル・ブロック	ACT	¥5,300	ボトムアップ	

「スーパーファミコン ドラゴンクエストIII」ついに新登場。



スタッフ シナリオ・ゲームデザイン/堀井雄二　キャラクターデザイン/鳥山　明　音楽/すぎやまこういち　プログラム/山名　学　企画制作/エニックス

●ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブただいま会員募集中くわしくは☎03-5352-6488までお問い合わせください。●

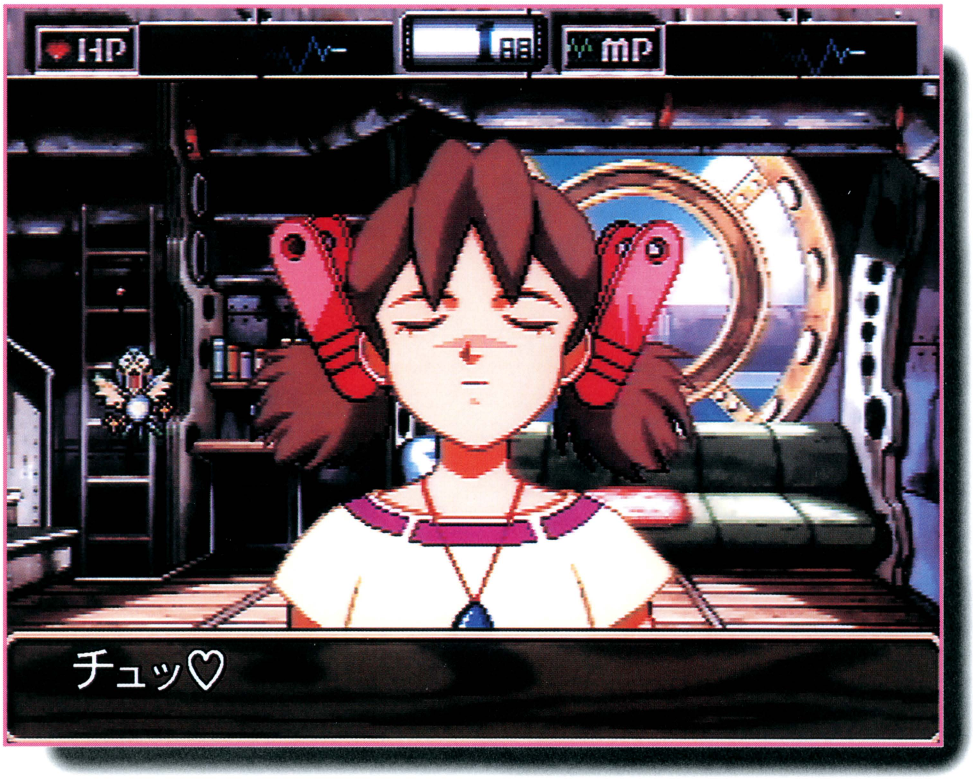
株式会社 エニックス　新住所:〒151東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。

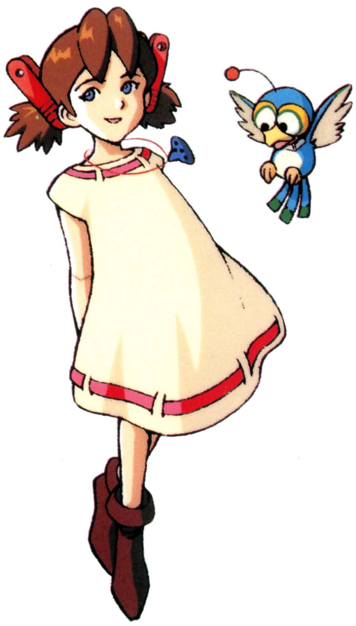
NINTENDO64

N および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

君は彼女をほっとけない。

主人公は、機械の少女「ジョゼット」
彼女は君の接し方次第で怒ったり、泣いたり、笑ったり…。
さまざまな表情や仕草を見せる彼女に、
君は恋を感じてしまうかも!?





さらに進化したコミュニケーションアドベンチャー
エニックス「ニンテンドウ64」ソフト第一弾!!

WONDER PROJECT J2
ワンダープロジェクト ジェイツー　コルロの森のジョゼット

'96年発売予定

株式会社 エニックス　新住所:〒151東京都渋谷区代々木4-31-8　■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。



電撃NINTENDO64 11 1996

平成8年7月26日第三種郵便物認可
1996年11月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第6号通巻6号
発行人／染谷恵司　編集人／後藤靖彦
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL03(5281)5211［編集］
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL03(5280)7550［営業］

定価590円［本体573円］

T1006383110595

印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌06383-11